
GAMING FACTOR
QUE PAREZCA UN ACCIDENTE
www.GAMING-FACTOR.com.ar
- Nº9
The Godfather
THE GAME
LA FAMILIA CORLEONE TE
MANDA SUS SALUDOS EN ESTE
ESPECTACULAR ANTICIPO
PREVIEWS
PREY
BAD DAY L.A.
ORIGIN OF THE SPECIES
SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
REVIEWS
PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES
STUBBS THE ZOMBIE IN: A REBEL WITHOUT A PULSE
Y MÁS: HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE
SHADOWGROUNDS - ONIMUSHA 3 - X3: REUNION
HARD: BAJAMOS LA TEMPERATURA CON LO NUEVO DE THERMALTAKE
ADEMÁS: TODO LO QUE QUERÍAS SABER SOBRE WINTER-EEN-MAS

EDITORIAL

Gamerafio

Año nuevo, vida nueva se dice por algunos pagos. Para nosotros quizá sea más que eso. 2005 fue el año que nos vio nacer y crecer como medio sobre videojuegos. Hay mucho que agradecer, mucho que reconocer, pero todavía no es el momento, por ahora que todos los que nos leen se sientan agradecidos por seguirnos, nuestros amigos, compañeros y estimados saben cuanto los apreciamos así que no lo repetiremos, por ahora.
En cuanto a la revista en si, hemos vuelto a lo que podría decirse "la normalidad". Después de la tremenda temporada alta que hemos tenido, ya la situación jueguil se está estabilizando, hemos vuelto a la cantidad de páginas normal. Quizá algunos extrañen los números de más de 80 pags, pero aun mantenemos el nivel de contenido, tratando de analizar todo lo que sale al mercado además de traer toda la información que nos parece que pueda llegar a interesarles, así sea en forma de previews, noticias o informes.
Y hablando de informes, asegúrense de leer el que les traemos sobre Winter-een-mas, la fiesta gamer, que nos parece una idea fantástica, y nos gustaría mucho que se convierta en una costumbre, así como la fiesta de los cuatro reyes magos, Melchor, Gaspar, el Negro y Baltasar. Y lo mejor de todo es que a nosotros no nos tienen que dejar pasto ni agua, con un par de juegos nos conformamos. ¡Prometemos no robarles las zapatillas!

Diego Beltrami
Jefe de redacción

JUEGO DEL MES



Quien diría que cuando Ubisoft decidió revivir la franquicia de Prince of Persia, de la mano de Jordan Merchner estaría trayendo con ella una revolución en lo que a juegos de plataforma se refiere.
The Two Thrones es un fantástico juego de acción y aventuras. Esta, la última entrega de la nueva saga es un final más que digno para la misma, no solo a nivel de jugabilidad y estilo sino que también a nivel argumental, con un cierre fantabuloso para todos los amantes del trabajo de la gente de Ubisoft. Si te gustaron los anteriores, sin duda alguna este es un juego que tenés que probar.

INDICE

STAFF



www.gaming-factor.com.ar

AÑO 1 - Nº9

JEFE DE REDACCIÓN
Diego Beltrami

ASISTENTE DE REDACCIÓN
Santiago Platero

CORRECCIÓN
Federico Mendez
Marcos Navarro

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN
Nicolas Piergallini
Diego Beltrami
Santiago Perez Lamas

REDACTORES
Leandro Dias
Matías Sica
Maximiliano Nicoletti
Walter Chacón
Diego Bortman
Matías Leder
Juan Marcos Victorio
Luciana Decristófaro
Alejandro Parisi

COLABORADORES
Federico Brancaccio
Manuel Cajide Maidana
Mariano Martinez
Gustavo Pablo Peuriot
Gonzalo Lemme

RELACIONES PÚBLICAS
Cristian Molina
prensa@gaming-factor.com.ar

GUÍA ESPIRITUAL
Durgan A. Nallar

IDEA ORIGINAL
Juan Cruz García

NEWS

CAROZO Y NARIZOTA NO ESTÁN EN ESTA SECCIÓN

Battlefield 2 Booster Packs

Battlefield 2 significó un gran salto en la serie Battlefield. Además de la notable mejora gráfica, hubo un cambio innovador en el gameplay, incorporando un comandante y distintos squads (grupos). Provocó grandes discusiones en la comunidad, como todas las ideas revolucionarias. A pesar de esto, la gran mayoría lo sigue jugando y realmente es una muy grata experiencia ser parte de esos grandes combates, coordinando ataque terrestre con soporte aéreo y muchas veces también marítimo.
Estoy seguro de que estas razones fueron más que suficientes para que Electronic Arts decida sacar una nueva expansión, sucesora de BF2: Special Forces, sin importar su rentabilidad económica (¿a quién le interesa eso?). Dejando de lado el sarcasmo, el dinero pesa. Asi que EA decidió no lanzar un “Expansion Pack”, sino que lanzará 2 “Boosters Packs”. ¿Qué significa booster pack? Digamos que es algo menor que una expansión, pero mucho más grande que un patch. Cada booster pack incorporará nuevos mapas, vehículos y armas,



pero en menor medida que una expansión. El lado bueno de esto apunta al bolsillo, siendo mucho más económico, como mínimo un 50% más barato.







Si están pensado que los directivos de EA lo hacen sólo por diversión, se equivocan. Como dije antes, el dinero pesa. BF2: Special Forces se lanzó a fines de noviembre de 2005 y fue el primer producto de EA que se vendió directamente al público por Internet. Esto le trae beneficios a la compañía, ya que evita la tajada que se llevan los revendedores. La idea es vender estos boosters packs a un menor precio, captando con ello más compradores y obteniendo todas las ganancias para ellos, sin intermediarios. Codiciosos, diría yo.
Pero bueno, booster pack, expansion pack, patch o wallpaper, cualquier cosa es buena para los fanáticos. Tendremos que aguantar hasta nuestro otoño para ver si valió la pena la espera.

“SiN Episodes: Emergence” retrasado.

SiN Episodes es un FPS que nos presenta el mundo SiN del nuevo milenio. Emergence es la primera parte de una serie de episodios de aventuras que usa el premiado engine Source™ desarrollado por Valve®. Emergence tendrá armas, personajes y ambientaciones nunca antes vistas. Aunque originalmente se encontraba programado para finales de 2005, el sitio web oficial nos informa que ha sido retrasado para principios de 2006. Esta serie de episodios nos cuenta sobre el

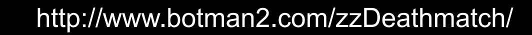




anticipado regreso de Elexis Sinclaire -una hermosa y brillante bioquímica- y del único hombre que se antepone a su misión de cambiar la humanidad a su gusto, John R. Blade. Los enemigos se enfrentarían en Freeport City, una utópica mezcla de San Francisco, Tokyo y New York en un futuro cercano, claramente situada dentro del Universo SiN, donde, hasta ahora, no hay restricción alguna.

Brothers in Arms: Deathmatch

Si alguien preguntara qué le falta al Brothers in Arms, la respuesta popular sería: ¡¡¡Zombies, en grandes cantidades!!!
Perdón, en la redacción todavía seguimos enamorados del Stubbs. Retomando la noticia, el multiplayer de los BiA carece del clásico Deathmatch. O, se puede decir, carecía. Jeffrey Broome, uno de los desarrolladores de Gearbox Software decidió trabajar sobre eso, y como consecuencia creó un mod para los dos BiA que permite masacrar a los demás jugadores en el famoso modo DM, o acribillar pero de manera conjunta en el Team Deathmatch. Los interesados en el mismo, visiten esta página:





Microsoft cierra Digital Anvil

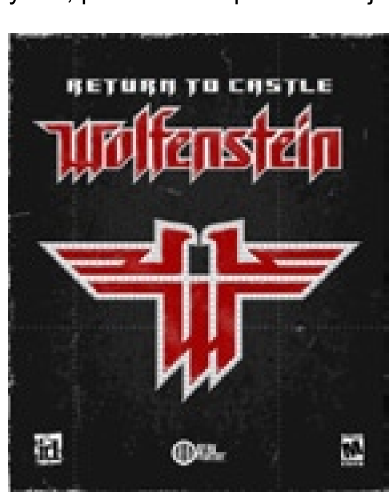
Últimamente venimos viendo mucho movimiento en las compañías relacionadas con los videojuegos. Alianzas, nuevas empresas y la desaparición de otras. Lamentablemente, debemos informar que Microsoft anunció el cierre de Digital Anvil, una empresa no muy popular que creó escasos productos, pero de muy buena calidad: juegos como el Starlancer, Freelancer, o el exclusivo de Xbox, Brute



Force.
La compañia fue fundada por Chris Roberts, creador de la excelente saga Wing Commander. A fines del 2000, fue adquirida por el gigante Microsoft, quien la sumó a su división Microsoft Game Studios, donde permaneció hasta el fin de sus días. Si todo continúa así, para fines de enero el staff va a ser reubicado completamente.

Más películas de juegos

Películas de juegos. ¿Sueños hechos realidad o masacre del séptimo arte? Cada uno sacará sus propias conclusiones de acuerdo a cuáles haya visto y sus gustos personales, pero el hecho concreto es que más licencias se están preparando para pasar a la pantalla grande. La nueva víctima es el popular Return to Castle Wolfenstein. Según Todd Hollenshead, CEO de Id Software, la película estará orientada al próximo título, anunciado recientemente, de esta licencia.
Por otro lado, MTV Films adquirió los derechos de Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, juego que saldrá a mediados de febrero en PC, Xbox y PlayStation 2.
La que sigue sin poder encontrar director es Halo. Dicha película, basada en el popular juego de Xbox y PC, posee como productor ejecutivo al Sr. Peter Jackson (Lord of the Rings, King Kong) quien recientemente informó que Guillermo del Toro (Hellboy) rechazó el cargo de director en la mencionada película. Continuando con los chimentos, corre el rumor de que en 2006 se vendrá la película del más famoso Príncipe que reinó sobre Arabia.



Sí, señores, Prince of Persia tendrá su película y GF viajará a USA para el estreno. O no... pero bueno, el asunto es que hace unos meses apareció en www.imdb.com (The Internet Movie Database) el título "Prince of Persia: Sands of Time" como una película en desarrollo. Obviamente, no nos olvidamos de dicho proyecto y apenas tengamos más novedades sobre el mismo, serán los primeros en leerlo.
Para terminar, la pagina de Silent Hill (la película) ya se encuentra disponible. Para el que quiera visitarla, anote: http://www.sonypictures.com/movies/silenthill/index.html
Su estreno se estima para el 21 de abril de 2006.
Esperemos que sean películas buenas, como lo fue en su momento Mortal Kombat, y que no se emocionen robando como pasó con Street Fighter, que salió el juego, la película del juego y después el juego de la película.

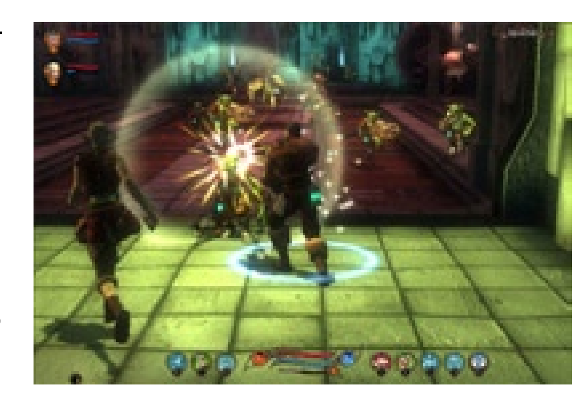
Un pibe amenazó a un anti-juegos



Jack Thompson es una persona bastante odiada en el mundo gamer estadounidense. Este abogado es capaz de demandar a su propia madre, si logra obtener algun beneficio económico de ello. Ya sea una celebridad, o una compañía de videojuegos, nadie se escapa de las garras del Sr. Thompson. Su popularidad ha llegado al punto de que se venden remeras con la frase "I HATE Jack Thompson" en un reconocido sitio geek.
Parece que nuestro amigo Jack se estaba aburriendo antes de las fiestas, así que decidió entablar una nueva demanda, esta vez contra un chico de 16 años que lo amenazó de muerte. Aparentemente, este joven texano realizó repetidas amenazas de tortura y muerte hacia el pobre Jack, y como consecuencia fue arrestado en la secundaria a la cual asistía.
Thompson, que es más mediático que nuestro querido Guido Süller, envió un mail masivo hacia la prensa, políticos y a distintos grupos de la industria, exagerando las amenazas y echándole la culpa de la conducta del joven directamente a los videojuegos. Además, indicó que existe una conspiración de la industria de los videojuegos hacia él, buscando callarlo. Me parte el alma leer algo así, creo que esta persona necesita un abrazo.
La pena de este delito parte desde los 6 meses en prisión con una multa de 2.000 US$, hasta 1 año de prisión con una multa de 4.000 US$. Sin embargo, al ser el acusado un menor, esta podría verse modificada.



Silverfall anunciado



La compañía Monte Cristo anunció el desarrollo de un nuevo juego de rol de fantasía. Bajo la direccion del estudio KievGames (perteneciente a la antedicha empresa), el juego propone, mediante gráficos 3D y entornos gigantes y con gran libertad de acción, meternos en su historia que, adelantan, será fascinante. Habrá cuatro razas jugables, unos 150 monstruos, modos multi y single player, efectos "ragdoll" (movimientos realistas realizados con captura), efectos de partículas y shaders avanzados.
Los roleros esperamos con ansias al menos una demo para poner nuestras manos sobre ella.

Planes MP para Call of Duty 2

En respuesta al ya conocido reclamo de los fans, las empresas Activision e Infinity Ward dieron a conocer un mensaje oficial que fue emitido el 21 de Diciembre de 2005. Éste anuncia los planes de las ya mencionadas firmas para "liberar" mapas multiplayer en una actualización con PunkBuster y nuevas mejoras, únicamente para Windows. Esta actualización está programada para principios de 2006 y, por supuesto, estará disponible en el sitio oficial (www.callofduty.com).

El presidente de Infinity Ward dijo que su equipo está comprometido al apoyo de los fans de Call of Duty y que por eso trabajaron muy duro para poder entregarles una de las mejores experiencias épicas y atrapantes para el juego, como también dijo que ya se encuentran desarrollando nuevos contenidos tales como mapas MP, herramientas y programas anti-cheat que mejorarán la jugabilidad del mismo.

Metal Gear online

En Japón, por primera vez en el mundo de Metal Gear, los jugadores pueden jugar por Internet. Como el productor Hideo Kojima dijo en una entrevista que salió publicada en la última Famitsu -una renombrada revista de juegos japonesa-, los mejores desarrolladores estuvieron trabajando para poder hacer esto posible pero nunca encontraron la oportunidad. Ahora que es real, podría ser el comienzo de una nueva experiencia con Metal Gear, que de ser exitosa llegaría a PS3, Xbox y PC en cuestión de un par de años. Claro que la adaptación es sólo una posibilidad y que Kojima no se compromete a lograrla, ni tampoco hace referencia a un juego en particular por el momento.



FECHAS DE SALIDA

Bad Day L.A.	Apr 12, 2006
Broken Sword 4	Q3 2006
Caesar IV	2006
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	01/03/2006
Call of Cthulhu: Destiny's End	19/10/2006
CellFactor	Q4 2007
Commandos Strike Force	14/03/2006
Company of Heroes	2006
Dark Messiah	Q3 2006
Desperados 2: Cooper's Revenge	21/03/2006
Diabolique: License to Sin	Q3 2006
Dreamfall	Q2 2006
Duke Nukem Forever	Ilusos
Empire Earth II: The Art of Supremacy	Febrero 2006
FlatOut 2	2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Q1 2006
Half-Life 2: Aftermath	Q1 2006
Heroes of Might and Magic V	Marzo 2006
Hitman: Blood Money	Q1 2006
Joint Task Force	Q2 2006
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	14/02/2006
Neverwinter Nights 2	Q2 2006
Operation Flashpoint 2	2006
Origin of the Species	01/02/2006
Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	2006
Postal 3	Q1 2008
Prey	06/06/2006
Rise of Nations: Rise of Legends	01/05/2006
Runaway 2: the Dream of the Turtle	Q2 2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	01/08/2006
Scarface: The World Is Yours	01/03/2006
Scratches	01/03/2006
Spore	Q3 2006
Star Wars: Empire at War	02/02/2006
SWAT 4 - The Stetchkov Syndicate	Q1 2006
TES IV: Oblivion	20/03/2006
The Godfather	Q1 2006
The Lord of the Rings, The Battle for Middle-earth II	Febrero 2006
TimeShift	21/03/2006
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	01/03/2006
Tomb Raider: Legend	18/04/2006
Unreal Tournament 2007	2006
Warhammer: Mark of Chaos	2006

Referencias:
TBA (To Be Anounced): Todavía por anunciar.
Q#: Indica el cuatrimestre del año

Se anuncia UFO: Afterlight

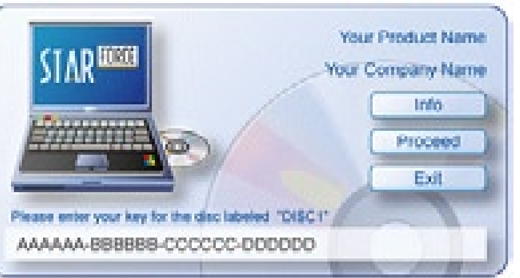


Esta secuela de los misticos U.F.O. nos trae una nueva perspectiva sobre la historia de Aftershock, tratándose esta vez de humanos solitarios, habitando en Marte. El juego promete nuevos enemigos de distintas razas y con diferentes armas y tácticas. Por supuesto, de nuestra parte también tendremos mejoras en las armas, equipamientos, tecnologías, y por sobre todo, podremos tener a drones, robots y aliens de nuestro bando. Ahora el juego apuntará más a la estrategia, teniéndose que administrar recursos. Además, prometen contar con elementos de RPG, tales como personajes destacados por nombre, equipo que utilizan, visión termal y un complejo sistema de entrenamiento. Como si esto fuera poco, se podrá interactuar con el ambiente, destruyéndolo, entrando a los edificios o posicionarnos a diferentes alturas.
Por el momento, no se posee una fecha estimada de lanzamiento.

El desafio Starforce

STAR FORCE®

StarForce es el método más efectivo que poseen actualmente las compañías para luchar contra la piratería. Este sistema anti-copias presenta un alto nivel de dificultad para ser crackeado, y si uno recorre distintos foros en Internet puede leer que incluso varias personas que utilizan copias tienen que llegar al punto de desconectar sus lectoras/grabadoras para evitar esta protección. En definitiva, cualquier persona lo pensaría 2 veces antes de bajarse un juego que posea esta protección.
Luego de esta breve introducción, vamos a la noticia en sí. ¿Qué pasaría si alguien dijera que StarForce arruina las grabadoras de DVD y CD? Se armaría un gran revuelo. Bueno, últimamente andan circulando varios rumores que indican esto. Incluso se habla de grabadoras que tienen fallas luego de correr aplicaciones protegidas con StarForce, las cuales se cambian de PC y los problemas no desaparecen. En conclusión, StarForce las arruinaría a nivel hardware, y no sería problema con el Sistema Operativo.
Para ello, la empresa StarForce (sí, la creadora del sistema) está haciendo un concurso. Aquella persona que compruebe dichos rumores, será recompensada con 3000 US$ (en un principio eran 1000 US$, pero decidieron aumentar el premio por la popularidad del concurso), gastos pagos a Moscú y dos días de alojamiento gratuito. Para ello, debe dirigirse a las oficinas de la empresa, instalar y ejecutar un producto protegido por StarForce, demostrar el error de lectura/escritura de CD/DVD, y reproducirlo en cualquier otra PC. Seguramente los directivos de StarForce estarán rezando para que no gane nadie, ya que la mala publicidad que esto representaría para la empresa es algo muy serio.



TRES CORTITAS

Heroes of Might & Magic V levemente retrasado

Ubisoft acaba de retrasar la salida de la última version del juego de estrategia por turnos fantástico por excelencia. Heroes V ahora está previsto para marzo de 2006, apenas unos días más allá de la fecha inicial (21 de febrero de 2006).



Postal 3

El grupo de noticias de Running With Scissors, desarrolladores de los conocidos POSTAL, anunció que se encuentra en progreso el desarrollo de un tercero que posiblemente llevará el título POSTAL 3: Catharsis, que saldrá únicamente para PC y Xbox 360 y contaría lo que le pasa a un complejo individuo multidimensional como 'The Dude' (también conocido como Postal Dude) después de demoler el paraíso y dejarlo hecho un estacionamiento radioactivo...

Advanced Warfighter no llega a tiempo

La página oficial de Ghost Recon fue actualizada recientemente. ¿El cambio? Lamentablemente, informa que Ghost Recon: Advanced Warfighter tuvo que ser pospuesto, y se espera que salga para marzo de 2006. ¡Qué macana, che!

PREY

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: 06/06/2006
Demo: No disponible
Género: FPS
Compañía: Human Head/3d Realms
Distribución: 2K Games

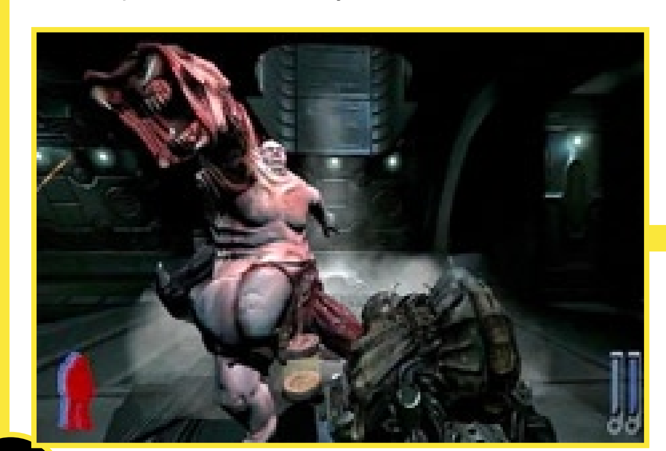
RENACE LA ILUSION

POR Federico Brancaccio

Allá por el año 1998, 3D Realms (la compañía detrás de toda la saga Duke Nukem) nos mostraba imágenes de lo que, a su modo de ver, sería el FPS que revolucionaría el género. Prey se veía como un shooter sofisticado, con gráficos, un manejo de luces, sombras y ambientación fantásticos, y en su momento prometía dejar boquiabierto a más de uno. Ese mismo año Valve sacó Half Life… Y se robó el show. Ahora 3D Realms se encontraba con cotas aún más altas que superar: inmersión total, una trama atrapante e inteligencia artificial que desafiaba constantemente al jugador. Quizás por ello el título sufrió una postergación que bate récords: ocho años, ni más ni menos.
La empresa Human Head Studios aceptó cargar con la mochila del proyecto, supervisada de cerca por 3D Realms. El resultado: una mutación brutal.

Tommy no quiere ser el salvador de la Tierra

El slogan del juego: "Earth's Savior doesn't want the job". Un enfoque interesante para la historia, como para dejar de lado los estereotipos y entregar una experiencia nueva y refrescante. El protagonista, Tommy, es un muchacho estadounidense de ascendencia cherokee que vive en una reserva en Oklahoma… Su única atadura a ese lugar es su novia, que se resiste a dejar de lado sus raíces.
El juego plantea las cosas al mejor estilo Half Life y F.E.A.R. La historia se va desarrollando a medida que avanzamos, nada de scripts pregrabados en widescreen ni gansadas del estilo. Empezamos en el bar en donde trabaja la chica de Tommy, todo transcurre de manera normal… Hasta que, súbitamente, empiezan a sonar las alarmas de todos los autos de la zona, el techo del lugar es arrancado de manera violenta y gente, objetos, absolutamente todo empieza a ser atraído hacia lo que parece ser una nave nodriza de forma esférica. Por lo que pudimos averiguar, en realidad se trata de una simbiosis entre seres de razas alienígenas varias, que en su momento fueron "cazadas" de la misma manera que nosotros, y en conjunto forman una entidad única y maligna.



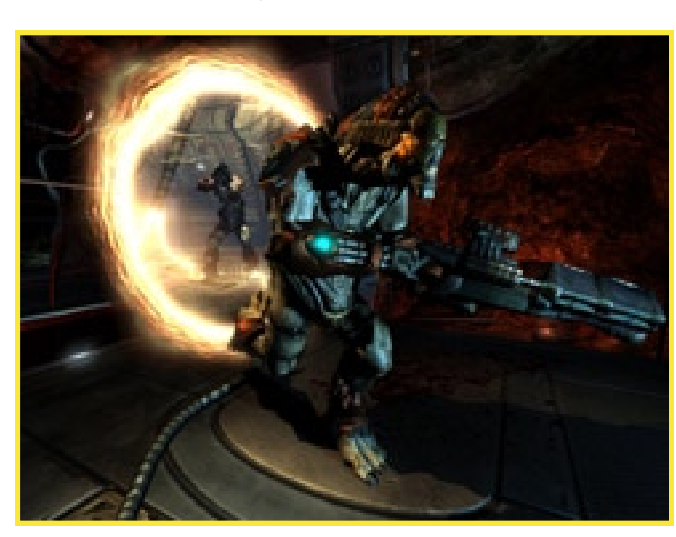
Caos a bordo

El escenario que se nos presentará en la nave no será para nada acogedor. Senderos iluminados, paredes vivientes, campos de fuerza impenetrables y, para empeorar aún mas las cosas, Human Head Studios decidió ponerse a jugar con la física. En determinadas partes del juego está previsto que se anule la gravedad, o bien que se localice en determinados lugares, e incluso darle a Tommy la posibilidad de desplazarse prácticamente por cualquier superficie. Un delirio total, lindo, pero delirio al fin.
El motor elegido para Prey es el de Doom 3, con varias modificaciones, según los desarrolladores del juego. Mostrará características que no vimos en juegos previos basados en ese mismo engine: física muy avanzada, como ya mencionamos, y una renovación importante en la estética.
En el transcurso de la historia, Tommy viaja dentro de su espíritu mismo hacia una realidad alternativa en la cual se encuentra con su abuelo, y de él aprende habilidades místicas. Una de ellas será la denominada "Spirit Walk", que le permitirá separar su espíritu de su cuerpo y de esa manera llegar a lugares de otra forma inaccesibles, resolver puzzles, o eliminar enemigos con el poderoso "Spirit Bow", un arma a distancia que se nos será otorgada para utilizar en nuestra forma incorpórea. Obviamente, el juego sería demasiado sencillo si pudiéramos utilizar esta habilidad por tiempo indeterminado, por ello implementaron una "spirit bar", o barra espiritual, que estará ubicada paralela a nuestra vitalidad y limitará el uso de esta característica. Como si fuera poco, ese no será el único "regalo" que Tommy traerá del mundo etéreo. Pasado un tiempo, ganaremos un nuevo compañero de aventuras en Talon, un halcón inteligente que será nuestro guía cuando el contexto se ponga caótico, activará switches a los que no podamos acceder y molestará a nuestros enemigos constantemente, para luego volver a nuestros hombros.



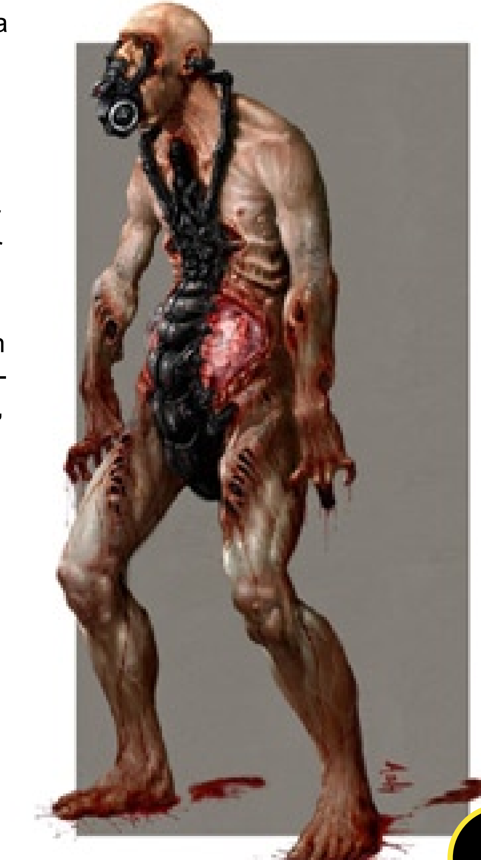
Y vos ¿de qué lado estas?

Prey es todo un pionero en lo que a enemigos se refiere. Si nos ponemos a pensar, la mayoría de los alienígenas a los que nos enfrentemos fueron "abducidos" de la misma forma que Tommy, y por una u otra razón algunos se violentarán cuando nos vean, otros permanecerán neutrales y hasta algunos nos ayudarán durante nuestra aventura. Habrá, como es habitual -dentro de los hostiles-, desde bichos casi insignificantes hasta auténticas bestias que lo destruyen todo a su paso. Uno de los más complicados será el denominado wraith, con la cualidad única de "poseer" a otros seres, incluso a los humanos. Prepárense para escenas fuertes cuando esto ocurra…y un detalle: sólo podremos vencerlos en nuestra forma espiritual.
Se utilizará además una idea que proviene de los comienzos del desarrollo del juego, y es la de la teletransportación. Varias veces se nos presentará la situación de estar desplazándonos tranquilamente por un escenario vacío y que de golpe múltiples enemigos se teleporten desde otros lugares. Obviamente, la IA promete un conocimiento total del entorno, utilizándolo a su favor, ya sea eligiendo los mejores puntos para atacarnos o escapándose cuando la situación se vuelva desfavorable para ellos. Pero lo innovador no está en ese aspecto. Lo verdaderamente novedoso es que, una vez que aparecieron en nuestro escenario, los enemigos dejarán sus portales abiertos, y mediante ellos podremos viajar a otros lugares.
Las armas que podremos usar variarán en complejidad según avancemos en el juego. Comenzaremos con nuestra confiable llave de mecánico (¡JA!) y, a medida que progresemos, acumularemos un notable arsenal que podrá constar de rifles de partículas, o incluso granadas vivientes al mejor estilo Half Life, y mucho más.
Un dato más: según Human Head Studios, está previsto que el juego incluya alguna clase de multiplayer, pero no contamos con información más amplia al respecto. Si nos revelaron que están haciendo énfasis en la experiencia de un solo jugador, así que no esperen que sea el punto fuerte del juego.



En resumen…

Por lo que pudimos ver, Prey se presenta como un FPS atípico, que promete romper con los esquemas usuales en el género para entregar una experiencia totalmente nueva. Viniendo de 3D Realms, y tras tanto tiempo de desarrollo, solo resta esperar hasta junio para ver si los rumores se confirman.



BAD DAY L.A.

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: Q1 2006
Demo: No disponible
Género: Acción / Arcade
Compañía: Enlight Software
Distribución: Enlight Software

¿ZOMBIES PARA MATAR EL ABURRIMIENTO?

POR Juan Marcos Victorio

Aburrido. Estoy aburrido un domingo en mi casa y me dispongo a escribir esta preview. Sin intentar parodiar cierto comercial político de un ex presidente (suficiente tuvimos con las Ks de hace dos meses), vamos al grano: Bad Day L.A., la nueva criatura de American McGee -seguro lo conocerán por el excelente juego de Alicia en el País de las Maravillas, del año 2000-, promete, como todos los juegos antes de salir.
Pero estamos cansados de promesas incumplidas (y nuevamente aclaro: ¡esto va sin connotaciones políticas!) y estamos hartos de juegos que se veían tan promisorios y acaban siendo basura para nuestra papelera de reciclaje.
¿Seguirá este nuevo desarrollo ese camino?



Aburrido, MUY aburrido...

No quiero ni intentar encontrar la explicación a por qué los domingos son así. Creo que incluso sería más fácil explicar de qué va este juego: sos un tipito común y corriente que de repente se encuentra con un desastre natural -y a veces no tanto- tras otro. Tu misión es, usando las armas más locas, ayudar -o no hacerlo- mientras intentás escapar de la ciudad. La idea del juego es simplemente ser una comedia, parodiando a las pelis de desastres a gran escala. El juego se encuentra plagado de referencias al gobierno, a los videojuegos, los militares y todo lo que se te cruce por la cabeza. Incluso una de las armas lleva por nombre BDLA 9000 (y si entienden mínimamente el chiste, les aconsejo ni siquiera acercarse a un cine donde proyecten la basura de Doom: The Movie).

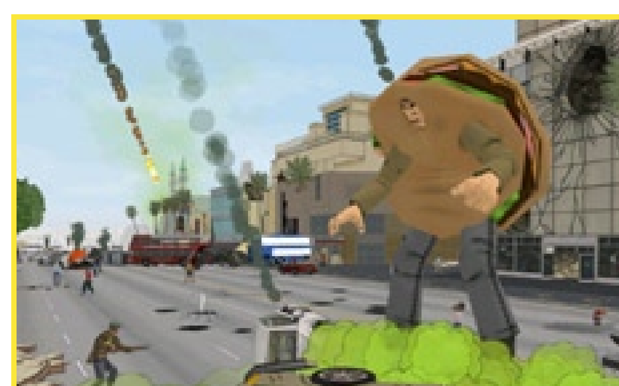
De a poco, el aburrimiento se va...

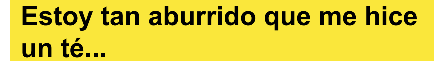
Todo comienza con un atentado terrorista de gas, mediante el cual la población empieza a tornarse zombie. De ahí en adelante nuestro personaje se cruzará con todo tipo de desastres ilógicos: terremotos, explosiones, persecuciones, trenes estallando e incluso la armada de Mexico hará aparición -sí, yo también me pregunto qué carajo hacen en este juego-. Tendremos misiones de lo más disparatadas e hilarantes, desde apagar a un tipo en llamas hasta matar a un hombre gigante disfrazado de hamburguesa -mi odio por McDonald's al fin se ve correspondido en un videojuego-. Pero nuestro héroe no está solo, sino que durante su travesía reclutará varios compañeros, aún más bizarros que él. Para que se den una idea: uno de ellos es un joven cuyo "poder" es un vómito misilístico (exactamente como leyeron).
Según las propias palabras de American: el juego no está siendo desarrollado para que lo tomemos muy en serio, no quiere comparaciones con juegos del calibre tecnológico de Half-Life 2 y el mercado al que apunta son jugadores que no se preocupen mucho por los NPCs y su IA (inteligencia artificial). Teniendo eso en mente, nos da un poco de miedo que se deje de lado el correcto funcionamiento del motor. Esperemos que puedan encontrar el equilibrio justo entre un engine bien resuelto y optimizado y un juego que no se tome muy en serio su desarrollo.





Matando De La Ruas... eh, zombies


Mi sueño, acabar con Big Mac a escopetazos



Estoy tan aburrido que me hice un té...

Por el amor de Dios y todo lo santo, ¿qué hago tomando té? Esto no es una buena señal. Los machos toman café y nada de descafeinado. Bueno, basta de ñoñadas: pasemos a lo que se ve del juego.
Para serles sincero, ninguna de las screens o animaciones que hay disponibles me llamó la atención. El juego no se ve muy bien gráficamente, se nota demasiado caricaturezco, muy dibujado y con poca definición, aunque quizás eso termine convirtiéndose en parte de su encanto.
Por otra parte, existe la probabilidad de que de tanta parodia, de tanto chiste y de tanta joda, el juego termine aburriendo y cansando. Habría que ver si American y su equipo de desarrollo logran encontrar la medida justa para balancear la acción descerebrada, mezclada con chistes de nivel, gráficos pasables, buenos sonidos y una historia que encaje en todo este rompecabezas bizarro.

¡Ja! Dicen que soy aburrido. ¡Miren cómo mato zombies con mi Bad Day L.A.!

Bueno, finalmente hice el chiste que prometí no hacer. Iba a poner un subtitulo del estilo "De La Rua lo recomienda" o "Ni De La Rua se ve tan zombie", pero me arrepentí. Bad Day L.A. es un juego que en cierta forma nos entusiasma por sus preceptos, incluso por su nombre llama la atención y provoca cierta gracia. Pareciera que destruir Los Angeles es divertido, o al menos desde el punto de vista del entretenimiento, dada la cantidad de pelis que hemos visto haciéndola añicos.
Si el señor American McGee se lo propone, puede brindarnos diversión asegurada. Ya lo hizo antes, con un juego que si bien era un poco decepcionante, se las arreglaba para entretenernos, meternos en su atmósfera osada, llevarnos por una historia no tan "normal" hasta su fin y todo esto sin cansarnos.
Mientras esperamos el desenlace de esta historia, cuando por fin tengamos en nuestras manos la copia final y podamos instalarla, no nos queda otra que buscar una forma de quitarnos este aburrimiento dominical que socava cada uno de los fines de semana de nuestras vidas. Ya me cansé del fútbol, de los juegos que tengo, incluso de escribir esta preview. ¿Y si salgo con una escopeta a matar hamburguesas gigantes de locales de comida rápida? ¿O si mejor corro como loco con un extinguidor por mi ciudad disparándole a la gente? ¿Y si pudiera conocer alguna rubia tetuda y fácil como la del juego? Wow, creo que así sería feliz y le diría adiós a mi aburrimiento. Bad Day L.A., más vale que salgas a la venta cuanto antes, no sólo para preservar mi frágil sanidad mental, sino también para proteger mi heterosexualidad -la cual podría verse destruida si voy preso por hacer todo lo mencionado en el mundo real-.

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

FICHA TÉCNICA:
- Fecha de salida: 01/02/2006
- Demo: No disponible
- Género: Acción / Arcade
- Compañía: Radical Entertainment
- Distribución: VU Games

EL SEGUNDO CUBANO MAS MALO

POR Matías Leder

En estos días nos vemos inundados con adaptaciones a juegos de películas, en la mayoría de los casos logrando resultados ridículos; en otros casos simplemente no podemos creer cómo pensaron en hacer un juego de eso, pero de entre todo hay un par de historias que a lo mejor valdría la pena jugar. Una de esas es Scarface (1983 - Dirigida por Brian De Palma , protagonizada por Al pacino).
La principal promesa de este titulo será controlar a Tony Montana libremente por una recreada Miami en la década de los '80 (GTA: Vice city) con el estilo característico de Scarface, que bien implementado, sería perfecto para este tipo de juegos.

El autoaim que odio

You know what your problem is... Pussycat?

La historia de Antonio "Tony" Montana comienza cuando escapa de Cuba en un bote de refugiados y llega a Miami junto a su amigo Manny Ray. Intentando sin éxito vivir legítimamente, se involucra en el tráfico de cocaína, llegando a líder de un cartel y sucumbiendo a su propia codicia y paranoia.
El argumento del juego continúa de un final alternativo al de la película -cuyo final paso a arruinarles ahora si no la vieron y siguen leyendo-: la brutal escena final de la peli es el nivel inicial del juego, pero en lugar de la rascada de espalda que desinfla el ego de Tony, logramos escapar de nuestra mansión, aunque eso no significa que sigamos siendo quien éramos. Con el imperio arruinado, Tony tiene que empezar de cero una vez más, sin nada a su nombre, ni un amigo a quien ir a llorarle la carta y muy enojado.
De ahí nos moveremos a una isla ficticia cerca de Miami -hay ocho en total- pero la acción sigue estando en la cuidad, donde comenzamos una carrera por venganza contra Alejandro Sosa y por reconstruir nuestro imperio. Pero si algo aprendimos de nuestros errores, es no consumir de nuestro propio "producto"; claro que no hay problema en negociar con el.



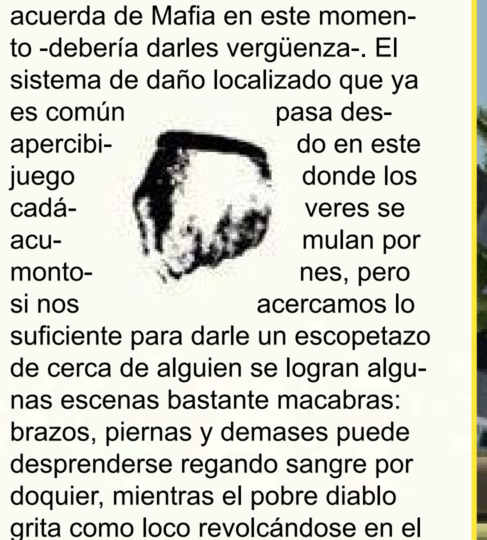
Esto no es azúcar

El juego va cambiando a medida que recuperamos nuestro nombre y entre más cerca de la cima estamos, menos balas gastamos -nosotros- ya que nuestros secuaces hacen el trabajo sucio, pero siempre tendremos nuestra cuota de diversión. Comenzaremos vendiendo directamente en las calles -Tony ya lo hizo antes y sabe cómo es-. Una vez establecidos podremos convencer, por medio de mini juegos, a comerciantes locales de vendernos la fachada para traficar por atrás y enfrentaremos a las bandas de los sectores restantes de la cuidad para ascender en la pirámide de "yo quiero estar solo arriba otra vez". Estas bandas rivales están por el mismo objetivo que nosotros y no planean dejarnos pisarles la cara. Ellos también intentan invadirnos a nosotros y trafican, creando un sistema de oferta y demanda donde tendremos que tener todos los aspectos del comercio en cuenta.
Y por supuesto, para vender merca hay que tener merca. Para eso tendremos que importarla personalmente, esquivando a la DEA o abriéndonos camino a balazos desde los botes, que van desde lanchas rápidas hasta yates de lujo.

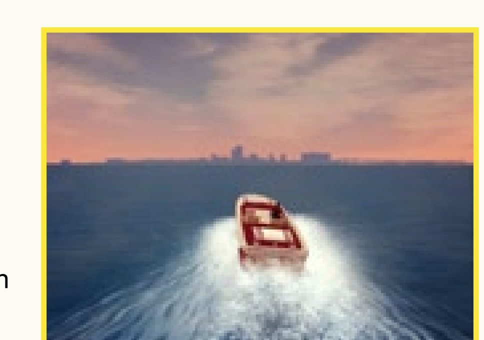


Lo mas divertido sería ver correr a la gente

El imprescindible líquido escarlata fluye en altas cantidades en este juego. Con una vista en tercera persona, pero más sobre el hombro de Tony, la acción es similar a la de GTA, aunque ahora en un vehículo tendremos control total para disparar mientras manejamos, algo que todos dicen "al fin tenemos", ya que nadie se acuerda de Mafia en este momento -debería darles vergüenza-. El sistema de daño localizado que ya es común pasa desapercibido en este juego donde los cadáveres se acumulan montones, pero si nos acercamos lo suficiente para darle un escopetazo de cerca de alguien se logran algunas escenas bastante macabras: brazos, piernas y demases puede desprenderse regando sangre por doquier, mientras el pobre diablo grita como loco revolcándose en el piso. En los vehículos la física se nota más rígida, los coches son más macizos y pesados y ya no salen volando como en otros juegos de este estilo, lo que nos permite maniobras más difíciles y, sobre todo, más control cuando estamos más preocupados por llenar de balas al otro que por manejar por la calle. Algo que esperaban los consoleros es el sistema de auto aim que faltaba en GTA, que ayuda a apuntar, e incluso nos permite elegir partes específicas del cuerpo. Pero nosotros, los gamers de PC, somos machos y ruego para que esto no exista ni como un cheat en nuestra versión…
También tendremos los ya obligados stats, que nos dan más habilidad para apuntar, manejar, así como un medidor de huevos (si, de esos) que cuando se llena entramos en una especie de Macho-mode reventando a todos los enemigos que veamos.
Y la plata es para gastarla, por lo que nuestro (enorme) celular satelital nos pone al alcance de todo tipo de artículos, desde ayudantes, armas y "ardientes accesorios"; y esto no es GTA, no somos un bruto ladrón ¡Somos Tony Montana Carajo, y si necesitamos un auto, agarramos el celular y pedimos uno!



Radical y Vivendi ya nos trajeron un juego de este tipo, The Simpsons: Hit & Run, que se aprovechaba descaradamente de esa licencia. Si bien te divertía por ser Los Simpsons y por la cantidad alevosa de gags, el juego en sí era bastante malo, repetitivo y simple.
23 años después de que Scarface llegara al cine, llega a nuestras PCs. No es tanto una adaptación de una peli, sino más bien una secuela. Pero bueno, ya cuando salga leerán lo que me obliguen a escribir y ahí se sabrá la verdad. Yo por ahora digo que pinta lindo y si no te gustó el final de la peli, es tu oportunidad de cambiarlo.





ORIGIN OF THE SPECIES

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: Febrero 2006
Demo: No disponible
Género: Acción / Aventuras
Compañía: Nu Generation Games
Distribución: Deep Silver / Tri Synergy

TE DIJE QUE NO TE JUNTARAS CON MUTANTES

POR Luciana Decristófaro

Poco es lo que se sabe sobre este shooter-futurístico-en-tercera-persona-de-acción-y-aventuras-con-toques-de-RPG de la chica con rastas. Según Nu Generation Games, este título intentará combinar lugares reales –o casi–, con enemigos dignos de algún cineasta enfermo como Steven Spielberg para crear un mundo intrincado en conspiraciones. Tengo que admitir que al principio pensé que se trataba de alguna obra naturalista de Charles Darwin; luego me di cuenta de que no estaba tan equivocada.



Let's rock, baby!

El juego nos cuenta sobre un campamento en el desierto de Nevada que toma un giro inesperado cuando sale mal un experimento militar llamado Project G.I.Ants (¡Oh, dice Giants!), que causaría grandes estragos en la vida de ocho personas.
Como jugadores vamos a asumir el rol de una linda adolescente que despierta en una cárcel de Nueva York sin tener la más pálida idea de cómo llegó ahí pero que, quiera o no, va a tener que juntar las piezas del rompecabezas para poder averiguar qué ha sido de sus compañeritos de campamento.
Nuestra muchachita se propone el encontrar a sus amiguitos, sin saber qué tan crítica es la situación en cuestión ni tampoco que, en estos días de alta contaminación sonora y smog, el aire tóxico le va a generar una poderosa mutación que va a convertirla en una chica rockera patea-traseros -y yo que pensaba que eso sucedía solamente después de pasar muchas horas frente a la caja mágica viendo canales musicales-.
Como buena rebelde, cambiará su nombre a Dirt, quien tendrá unas coloridas rastas, un par de piercings, pulseras de tachas y vestirá unos jeans tiro corto mostrando prácticamente la totalidad de sus glúteos. Pero como suele suceder en la vida real, todavía no será lo suficientemente madura como para enfrentar al mundo por su cuenta, por lo que estará acompañada por Mr. Boo. Y no, no es un gato con sonrisa típica de publicidad de pasta dental, ni tampoco un conejo blanco inclinado a placeres suizos. Mr. Boo no es nada más ni nada menos que su adorada mochila de peluche.

Bichos, bichos por todos lados

Aparentemente, la creatividad de los diseñadores y guionistas se ha comprimido al tamaño de un maní, ya que últimamente todo lo que veo a la venta son bichos, bichos y más bichos. Si Freud viviera, probablemente nos diría que el exceso de bichos en los juegos y películas dejan más que claro el poco éxito sexual en la vida de estos pobres hombres. Pero claro, Freud no está vivo.
Nuestra mugrecita, Dirt, tendrá que luchar con bichos enormes, de todas las clases y colores, pero también va a enfrentar enemigos humanos y alguna que otra sorpresa.

RPG Lite

Al parecer, Nu Generation Games va a incluir esta nueva tecnología en Origin of the Species.
RPG Lite es, básicamente, un sistema que nos permitirá abordar el juego de maneras distintas, con muchos parámetros de jugabilidad que nos complicarán un poco la elección de un género.
Origin of the Species será en principio un juego de acción y aventuras, pero también tendremos personajes que interactuarán con nosotros como si de NPCs se tratase. Por lo que más se va a destacar es por la libertad de movimiento que vamos a tener: por ahora se habla de unos diez movimientos de defensa y ataque y lo que todavía no es muy seguro, un sistema estilo rag doll. Dispondremos de un promedio de veinte armas tradicionales, con un plus de armas modernas y armas experimentales. El juego también contará con una diversa infantería de enemigos -¡pero siguen siendo bichos!- y algunos marines.
Será cuestión de esperar un poco, entonces. Mientras tanto me voy consiguiendo unos insecticidas.



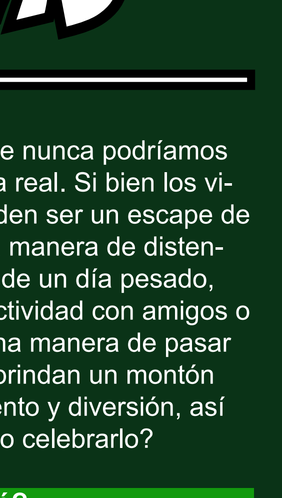
WINTER EEN-MAS

POR: MARIANO MARTINEZ

Para aquellos que estén acostumbrados a navegar la red, les guste leer, les gusten los comics y los video juegos (claro... Si no te gustasen los video juegos no estarías leyendo esta Biblia Digital que se llama Gaming Factor ¿no?) conocerán el archipopular comic CTRL+ALT+DEL (www.cad-comic.com), creación del señor Tim Buckley, comic digital que hace más de cuatro años que está dando vueltas creciendo día a día.

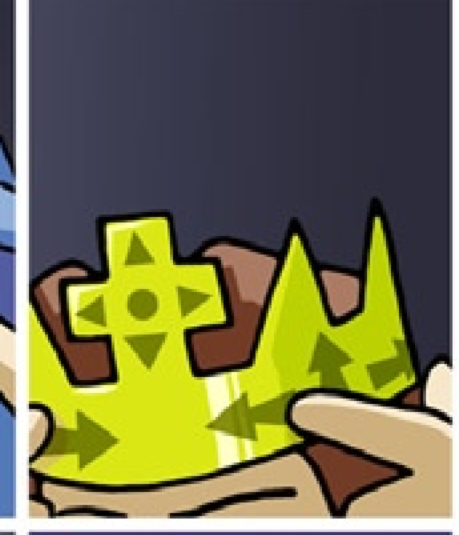
¿Qué es Winter Een Mas...?

Todas las religiones tienen sus celebraciones, sus feriados; pero nosotros los gamers no teníamos religión, no teníamos feriados, no teníamos una "Navidad" por así decirlo... Hasta que alguien la creó, claro está. La principal razón -según Tim, creador del comic- es bastante sencilla. Él nos dice que Winter Een Mas es una celebración de los videojuegos y de la gente que los juega; ellos nos permiten ir a lugares y hacer cosas que nunca podríamos hacer en la vida real. Si bien los videojuegos pueden ser un escape de la realidad, una manera de distenderse después de un día pesado, una divertida actividad con amigos o simplemente una manera de pasar el tiempo, nos brindan un montón de entretenimiento y diversión, así que ¿por qué no celebrarlo?



¿Cómo se creó?

Winter Een Mas sale de la mente de Ethan -personaje principal del comic- como un EPISODIO mental que creció hasta convertirse en lo que hoy conocemos como la festividad gamer. Es festejada en la última semana de enero -25 al 31 del mismo- y lo que se nos propone es divertirnos... No solamente jugando video juegos. Cuando le preguntamos a Tim cómo fue creada realmente, nos dio una imagen general de las cosas que fueron sucediendo, acá tienen los hechos:
Año 2003: Prácticamente no había gente que la conociera, todos pensábamos que Ethan solamente confirmaba su locura y hacía esto para combatir el frío.
Enero del 2004 comenzaba e Ethan tomó al toro por los cuernos; este año iba a ser conocido por llevar la celebración a un nivel más oficial, convirtiendo infieles donde esté.
Año 2005: El Rey Ethan se encontró con un "pequeño" problema, ¡Quisieron robar Winter Een Mas! Así como en una encarnizada batalla, la verdad fue revelada: Josh, un peón de una siniestra corporación trató de usurpar su trono...
Y ahora el 2006 ha llegado, ¿Continuará la batalla? (Tim... ¡Sentate!....¡Que te sientes! ¡Nada va a pasar con Winter Een Mas! ¡Estamos acá para defenderla! ¡Que te sientes dije!).

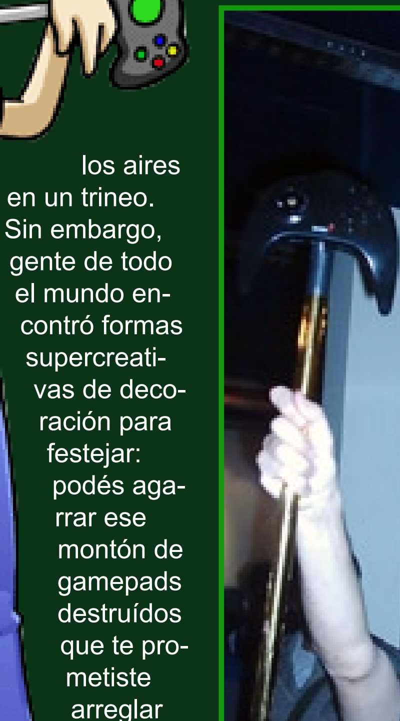






Loas a nuestro Rey local

Pero... ¿Qué te regalo?

Regalos... Regalos... En Gaming Factor recibimos todo... Todo lo que nos quieras traer; OK, boletas impagas de ISPs no gracias. Ésta es la mejor parte de Winter Een Mas; a diferencia de la tradicional y extremadamente comercial navidad, acá no tenés ninguna obligación de hacer regalos. Podes hacerlos, claro, pero el espíritu no es ir a comprar algo en particular. Podés regalar cosas, pero no muy caras. "Pongamos un límite en u$s 20 como mucho" - dice Tim. (Igualmente este límite no es aplicable al personal de Gaming Factor, mientras más caro tu regalo, ¡más te vamos a querer!). Lo ideal está en hacer algo con tus propias manos para darle a aquellos a quienes querés y fraggeás día a día. Siempre un regalo hecho a mano supera cualquier cosa que puedas ir a comprar a cualquier lado. Ese es el espíritu de la Winter Een Mas.



¿Hay arbolito también?

No. No hay arbolitos acá; tampoco vas a ver a Super Mario o a Sonic surcando los aires en un trineo. Sin embargo, gente de todo el mundo encontró formas supercreativas de decoración para festejar: podés agarrar ese montón de gamepads destruídos que te prometiste arreglar algún día y decorar el aburrido box del trabajo; o usar el montón de ram que no usás y hacer algo lindo para poner en la mesa a la hora de cenar. Lo que más te guste. De eso se trata. De hacer algo sin gastar.

¿Cómo la festejo?

Festejar Winter Een Mas es una de las cosas mas fáciles que podés hacer ahora que estás de vacaciones y no te fuiste. Podés reunirte con amigos a jugar a un simple juego de mesa. O simplemente hablar de lo que más nos gusta. ¡No hace falta ser un "gamer" para celebrarla! Hay mucha gente que no es cristiana y festeja navidad de igual manera, así que podés invitar a quienes quieras a celebrarla con vos, mirando animé, jugando video juegos, ¡lo que mas te guste hacer!
La única consigna es divertirse, desearle a la gente una feliz Winter Een Mas; y sobre todas las cosas entender la naturaleza de la festividad que es PASARLA BIEN.

Momentos antes de dejar la casa de Tim -gracias Gaming Factor que me pagó el pasaje para venir acá-, él me nombró Representante Oficial de la Winter Een Mas en Argentina! ¡Así que ahora es oficial señores!

¡¡¡FESTEJEN WINTER EEN MAS!!! ¡¡SU REY LO DEMANDA!!



The Godfather THE GAME

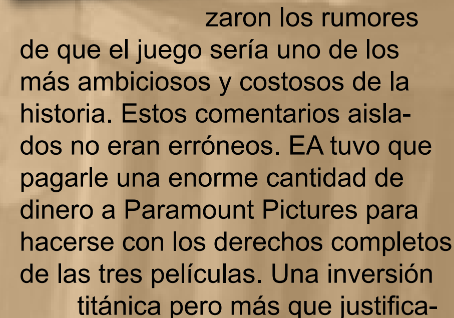
Por Leandro Dias

FICHA TÉCNICA
Fecha de salida: 01/03/2006
Demo: No disponible
Género: Acción en tercera persona
Compañía: Electronic Arts Redwood Shores
Distribución: Electronic Arts

Por lo general las películas basadas en libros apestan. Seamos sinceros, gran cantidad de excelentes libros han sido arruinados tras la salida de la versión cinematográfica. Si no me creen, pregúntenle a Stephen King. Pero hay excepciones en las que el libro incluso se ve disminuido por la tremenda calidad de la película. Un ejemplo de estos extraordinarios casos es la saga "The Godfather" (El Padrino) escrita por Mario Puzo y llevada al cine en forma impecable por el maestro Francis Ford Coppola. Este fantástico director no sólo logró adaptar a la perfección un libro más que excelente, sino que también marcó un antes y un después en la historia del cine con una trilogía magnífica.

Pensar que ya pasaron quince años desde la última película de la saga The Godfather. Aquella trilogía que tantas alegrías nos supo dar terminaba luego de casi veinte años de espera. Y si bien Francis Ford Coppola definitivamente no tiene planeado filmar una cuarta parta -al menos de momento-, los fanáticos de las historias relacionadas con el hampa estamos de parabienes porque falta cada vez menos para la salida de The Godfather: The Game. Como indica el nombre, este será el primer juego ambientado en el maravilloso film.

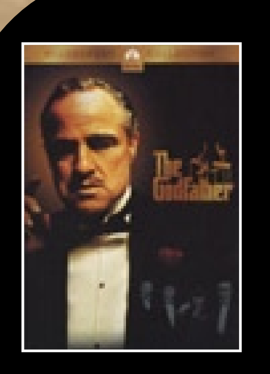




El proyecto de adaptar al mundo de los videojuegos la obra de Mario Puzo (escritor norteamericano creador del libro que luego dio nombre a la trilogía cinematográfica) comenzó a gestarse hace un par de años. Si bien en un principio eran unos pocos programadores los que dieron el puntapié inicial, Electronic Arts decidió contratarlos al ver que era una idea más que interesante. Poco a poco comenzaron los rumores de que el juego sería uno de los más ambiciosos y costosos de la historia. Estos comentarios aislados no eran erróneos. EA tuvo que pagarle una enorme cantidad de dinero a Paramount Pictures para hacerse con los derechos completos de las tres películas. Una inversión titánica pero más que justificada ya que les permitiría incluir elementos de la película dentro del juego. A pesar de contar con la licencia de la serie, no todos los que participaron en el film estaban de acuerdo con el proyecto y muchos se negaron a colaborar (ver cuadro aparte). Otros, en cambio, quedaron fascinados y se comprometieron a participar activamente.

Una pizca de Mafia y tres medidas de GTA

The Godfather será un juego de acción en tercera persona con un desarrollo muy similar al de la saga Grand Theft Auto pero con algunas diferencias. La idea de EA es darle al jugador la mayor libertad posible en su accionar para así evitar la linealidad, pero sin descuidar la historia principal. Por ello, al igual que en el juego de Rockstar, estaremos obligados a cumplir con una serie de misiones para poder avanzar sin descuidar el argumento, el cual no podremos modificar demasiado. Estarán presentes las clásicas misiones secundarias y una gran cantidad de actividades disponibles para realizar libremente. Está claro que la trama será uno de los puntos más fuertes de este juego. Sin ir más lejos, la trilogía ofrece una de las historias más apasionantes jamás vistas, por lo que el juego no puede ser menos. Afortunadamente el guionista será Mark Winegardner,



The Godfather (1972)
La primera de la trilogía, la que marcó el inicio de la leyenda. Cuenta principalmente la historia de Vito Corleone (Marlon Brando), el principal responsable del crimen organizado en New York y de su hijo Michael (Al Pacino). Este último, que vuelve a EEUU luego de combatir en la Segunda Guerra Mundial, no estaba de acuerdo con el accionar criminal de su familia. Pero diversos sucesos lo harán cambiar de parecer poco a poco.
Esta primera parte se caracteriza por las imágenes shockeantes como las archiconocidas de la cabeza del caballo o del bautismo. Sin duda una joya cinematográfica.

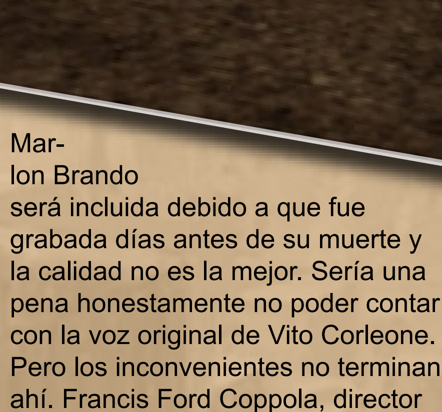
quien escribió una novela situada entre el final del libro original y el comienzo de la tercera película de la saga. De más está decir que si bien este muchacho no le llega ni a los talones al célebre Mario Puzo, podemos estar tranquilos de que la trama del juego está en buenas manos.
Para que no haya (más) opiniones negativas del juego, EA decidió que el protagonista no sea ningún personaje de las películas sino uno creado íntegramente por nosotros. Para esta especificación dispondremos de un completísimo editor similar al de Tiger Woods PGA Tour 2006, con el que podremos modificar desde los rasgos más simples hasta los más complejos de nuestro aspirante a mafioso (Godfather Wannabe para los amigos). Obviamente sólo se podrán crear hombres debido a que el rol de la mujer en el mundo del crimen organizado es, como mínimo, escaso.
A pesar de que el protagonista del juego no sea uno de los personajes involucrados en los films, estaremos en contacto con muchos de ellos.



En un principio nuestra idea será la de formar parte de la familia Corleone por lo que estaremos en contacto con el Don (Vito Corleone), a quien deberemos obedecer. Otros personajes conocidos también estarán presentes, algunos de forma más relevante que otros. Incluso seremos partícipes o espectadores de algunos de los acontecimientos más famosos de la trilogía, como el asesinato de Sonny. Pero los sucesos nuevos son a los que mayor empeño y dedicación se está poniendo y según dicen serán tanto o más espectaculares que los ya conocidos.
Estos transcurrirán entre los años 1945 y 1955 y prometen tener una crudeza pocas veces vista. Recordemos que los asesinatos, amenazas y atentados son algo común en la ciudad de New York de mitad del siglo XX.

Las voces y otros quilombos legales

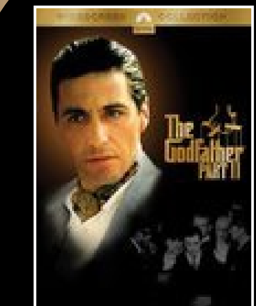
Después de conseguir los derechos de la película tras un acuerdo con la gente de Paramout Pictures, Electronic Arts intentó convencer a los actores principales de la trilogía para que grabaran su voz en el juego. En un principio todo marchaba sobre ruedas ya que consiguieron que Robert Duvall (Tom Hagen), James Cann (Sonny Corleone) y hasta el ya difunto Marlon Brando (Vito Corleone) prestasen su voz. Sin embargo los problemas llegaron cuando Al Pacino (Michael Corleone) se negó rotundamente a participar del proyecto. Esto es un gran inconveniente ya que el personaje de Pacino es el más trascendental de toda la saga. Por suerte Electronic Arts confirmó que Michael Corleone va a aparecer en el juego pero con otra voz y con un look considerablemente diferente al que pudimos observar en las películas. Encima hasta el día de hoy no se sabe si finalmente la voz de Marlon Brando será incluida debido a que fue grabada días antes de su muerte y la calidad no es la mejor. Sería una pena honestamente no poder contar con la voz original de Vito Corleone. Pero los inconvenientes no terminan ahí. Francis Ford Coppola, director de la saga, no está contento con la realización el juego y se niega rotundamente a colaborar con EA. Esperemos que estos contratiempos no afecten al excelente trabajo que Redwood Studios está realizando y que promete hacerle honor a una de las franquicias más exitosas y respetadas del mundo cinematográfico.



Porque todo gángster lleva un púgil en el alma

Uno de los aspectos a los que se les ha dado mayor importancia es el sistema de pelea que ofrecerá The Godfather. El mismo funcionaría de una forma totalmente innovadora y con la plena utilización de dos sticks analógicos. Con ellos controlaremos los puños de nuestro personaje, pudiendo medir la fuerza e intensidad de nuestros golpes. Está claro que esto será modificado en la versión para PC, aunque lo más recomendable será utilizar un gamepad. Las peleas cuerpo a cuerpo tendrán un valor superlativo ya que no siempre tendremos los recursos para poder combatir con armas de fuego.
Un detalle más que interesante es que los ambientes interiores son totalmente interactivos y destruibles. De este modo podremos hacer uso intensivo de nuestro entorno al enfrentarnos con nuestros adversarios, pudiendo incluso arrojarlos por una ventana desde un edificio.
Está claro que el armamento es vital para el trabajo de todo mafioso, por lo que contaremos con una vasta cantidad de armas para elegir. Desde las clásicas ametralladoras Thompson hasta bombas molotov estarán disponibles en el juego.
A su vez, también se harán presentes los vehículos típicos de la época para trasportarnos por las calles de New York. En el caso que nosotros no estemos manejando, tendremos la posibilidad de disparar asomando la cabeza por la ventanilla. Sin embargo, las misiones del modo historia serán a pie en su gran mayoría debido a que los programadores quieren darle un mayor énfasis a la acción a pie tanto en lugares abiertos como en cerrados, dejando en un segundo plano la conducción de automóviles. La intención es que las persecuciones o carreras agreguen un poco de variedad a la trama pero que no sean protagonistas de la misma.





The Godfather II (1974)
En esta increíble secuela, se nos cuenta la historia de Michael Corleone posterior a los acontecimientos sucedidos en la primera parte. Vemos cómo éste se afianza como líder del hampa y su vida personal poco a poco va sufriendo cambios cada vez más profundos. A su vez, también se relata la juventud de Vito Corleone y las distintas situaciones que lo llevaron a convertirse en "El Padrino".
Con esta película, Robert de Niro terminó de afianzarse como uno de los mejores actores de la historia del cine. Además, las críticas a la Iglesia y al imperialismo norteamericano se hacen más visibles. En resumen, una secuela a la altura de la primera parte, lo que no es poco.



la violencia, pero con cuidado de no excedernos ya que por ejemplo si asesinamos a una anciana a golpes, nadie deseará nuestra protección.

Desde abajo se forma el futuro Don

Como dije al principio, nuestro personaje empezará siendo un don nadie que quiere formar parte de la familia Corleone. Para esto tiene que adquirir cierta reputación que irá ganando a medida que cumple con ciertas misiones. En un primer momento, casi nadie va a respetarnos y por ende se van a negar a pagarnos un tributo por protección. Pero a medida que nuestro reconocimiento vaya aumentando, podremos exigir que nos paguen o de modo contrario destruirles el negocio o cosas peores. Aquí es donde interviene el factor de negociación del juego. Para establecer buenas relaciones con los vecinos y comerciantes, tendremos que ser diplomáticos y no utilizar la fuerza bruta, al menos de momento. Si vemos que no nos respetan podremos empezar a amenazar, cada vez de forma más severa. Y en último caso deberemos utilizar la violencia, pero con cuidado de no excedernos ya que por ejemplo si asesinamos a una anciana a golpes, nadie deseará nuestra protección.

Si bien estaremos siempre vinculados a la familia Corleone, será posible establecer lazos con las demás familias. Cada una de ellas es responsable de determinados barrios en donde ejercen el control absoluto. Por eso si decidimos adentrarnos en terreno hostil, la recepción no será la mejor. Entonces lo más indicado será mantenerse lo más neutral posible y así obtener la mayor cantidad de beneficios posibles pero sin traicionar a nuestro Don.

Al igual que en la realidad, las fuerzas policiales serán manipulables por nosotros. Está claro que para poder tener a los azules de nuestro lado deberemos no sólo sobornarlos sino también cumplir con determinadas reglas. Ellos pueden hacer vista gorda a nuestras amenazas o algunos asesinatos aislados pero si nos excedemos y empezamos a eliminar ciudadanos a lo loco perderemos esos favores. Pero cuidado, las otras familias también pueden relacionarse con los policías por lo que deberemos ser buenos negociantes y no dejarnos madrugar por otros. Según EA, cada una de nuestras decisiones repercutirá en la historia. Al igual que en juegos como Fahrenheit o en menor medida Star Wars: Knights of the Old Republic, la resolución de la trama varía de acuerdo a nuestro accionar. Entonces el guión va a cambiar de acuerdo, entre otras cosas, a nuestra relación con las demás familias y la forma en que realizamos las misiones. Este detalle aumentará considerablemente la rejugabilidad ya que habrá más de una forma de cumplir los objetivos modificando los sucesos de acuerdo al camino que sigamos.

Vito Corleone exprimirá tu placa de video, capisci?

Como todo en The Godfather, la calidad gráfica del juego será sensacional. Por lo que pudimos ver en sucesivas imágenes y videos, los modelos de los personajes tienen una calidad fotorrealista que va a dejar a más de a uno con la boca abierta. Los rostros de los tres actores principales (Marlon Brando, James Caan y Robert Duvall) son un calco de la realidad, en donde se pueden distinguir rasgos tan mínimos como las arrugas o los lunares. Todo esto sin caer en los modelos símil muñeco de plástico como Doom 3 y dándole al juego una calidad visual impresionante. Además, las voces de los personajes se complementan con los lujosos gráficos generando una sensación de estar viendo una película y no jugando un videojuego.

Las calles de New York están recreadas de forma asombrosa y todo luce de maravilla. Ninguna calle lucirá similar a otra debido a que cada una de ellas contará con negocios y edificios propios. Los lugares cerrados también tendrán un excelente nivel de detalle. Las habitaciones estarán repletas de elementos interactivos como sillas o floreros que podremos usar a piacere.





Quizá el detalle que más entusiasma es que todo este impresionante despliegue será mostrado sin tiempos de carga entre distintos sectores. Incluso tendremos la posibilidad de ingresar a un edificio y eliminar a individuos que se encuentren en otro a través de una ventana.

La música ambiental promete estar a la altura de las circunstancias y para ello EA ha contratado a Bill Conti, compositor de música para las sagas Rocky y Karate Kid. Si a esto le sumamos que las melodías originales de la trilogía se harán presentes, no podemos menos que esperar un resultado asombroso en este apartado.

EA por favor no arruines todo... De nuevo

El único factor que nos hace dudar acerca de la calidad de un producto tan ambicioso como este es que la compañía que lo desarrolla es justamente Electronic Arts. Este último año sin dudas fue paupérrimo para la misma, sacando juegos mediocres y poco innovadores incluso desaprovechando jugosas licencias (Harry Potter and the Goblet of Fire y James Bond). Esperemos que se pongan las pilas y sepan utilizar quizá la mejor franquicia que puede haber para desarrollar un videojuego.

En pocas palabras, si todo sale bien The Godfather tiene todo para ser no sólo uno de los mejores juegos del 2006 sino también de toda la historia. Ahora sólo resta esperar hasta marzo para ver si se cumplen todas estas promesas, demostrándole a Don Francis Ford que la trilogía está más viva que nunca.



The Godfather III (1990)
Casi veinte años después del comienzo de la saga, Francis Ford Coppola se dignó a cerrar la trilogía. Obviamente se nota el paso del tiempo, pero la calidad típica de toda la serie sigue vigente. En esta última película, el argumento se centra en el apogeo y decadencia de Michael Corleone en el mundo de la mafia. Si bien pudo expandirse tanto por Las Vegas como por New Cork, decide ir abandonando poco a poco su tarea con el fin de proteger a su ser más querido: su hija Mary (Sofía Coppola, hija del director). Sin embargo las cosas no salen como él las había planeado y sucede un accidente que le cambiará la vida por completo...
Un más que digno final a una de las mejores trilogías jamás vistas.

REVIEWS

ANÁLISIS EXAHUSTIVOS DE LO ÚLTIMO EN PC

EL SISTEMA DE PUNTAJE

90% - 100% Clásico :

Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género.

80% - 89% Excelente :

Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.

70% - 79% Muy bueno :

No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.

60% - 69% Bueno :

Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.

50% - 59% Regular :

Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.

30% - 49% Malo :

Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.

0% - 29% Patético :

¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

EL GUERRERO INTERIOR DE LAS ARENAS DEL TIEMPO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 32 Mb compatible con DirectX 9 – 256 Mb de RAM - 1Gb de espacio libre en el disco rígido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 64 Mb compatible con DirectX 9 – 512 Mb de RAM -1.6Gb de espacio libre en el disco rígido.

POR Diego Beltrami

Mucha gente piensa que el tiempo es como un río que fluye suavemente en una sola dirección, pero se equivocan. El tiempo es un océano durante una tormenta. Se preguntarán quién soy y por qué les digo esto. Vengan y les contaré una historia como la que nunca han oído.

Todo comenzó hace ya dieciséis años, cuando un tipo llamado Jordan Merchner decidió revolucionar la historia de los videojuegos al lanzar el popular Prince of Persia, juego que todos deben conocer y con el que seguramente muchos se iniciaron en el arte de jugar videojuegos. Prince of Persia incluía una jugabilidad increíble en su época, pero lo que más resaltaba eran sus gráficos, o mejor dicho, sus animaciones. Podría decirse que fue el primer juego en usar el sistema de “Motion Capture”, no como lo conocemos hoy en día, sino que Merchner filmó a su hermano realizando los movimientos del juego y luego los copió en la versión digital. Esto hizo que el juego tuviera movimientos fluidos y muy reales, por lo menos para un juego de 1989. Cinco años más tarde vio la luz su primera secuela. Esta vez espectaculares colores y nuevos escenarios con mucho detalle acompañaban la clásica jugabilidad de Prince of Persia.
En el ‘99 hubo un fracasado intento de transportar la franquicia al 3D, con un juego mediocre con errores por todos lados y una jugabilidad monótona y aburrida.
Todos nos olvidamos del querido Príncipe hasta que en el año 2003 Ubisoft lanzó una nueva entrega de la saga, titulada Sands of Time. Con la supervisión y guía del magnánimo Jordan Merchner el equipo de Ubisoft Montreal logró capturar la esencia del Prince of Persia original, agregándole a su vez nuevos conceptos y una historia mucho más que interesante.
Este juego planteaba un desligue de las anteriores narrativas generando una nueva saga por motus propio.
A Sands of Time le siguieron dos continuaciones. Primero Warrior Within, donde el juego se volvía más oscuro y maduro y donde el Príncipe, siete años después de sus aventuras en Sands of Time, había aprendido numerosas técnicas de combate, lo que le dio pie a Ubisoft para introducir un nuevo sistema de combate que resultaba muy cómodo e intuitivo. Ahora, Ubisoft decide cerrar la saga con su tercera entrega llamada The Two Thrones, donde el Príncipe debe regresar a Babilonia y luchar por su reino.

Death from above



Prince McFly

Luego de sus aventuras en la Isla del Tiempo, el Príncipe regresa con su amada Kyleena a su reino, sólo para encontrar la ciudad en llamas y siendo atacada por un extraño ejército. Dicho ejército no tarda mucho en notar el frágil barquito del Príncipe y al elegir H3 en el tablero de Batalla Naval lo hunde. Al llegar a la costa salvado por un tablón, el Príncipe ve cómo unos soldados secuestran a una inconsciente Kyleena y es su deber rescatarla.
Esto da lugar al reencuentro de viejos conocidos y a importantes cuestiones de la trama que no pienso revelar para su beneficio. El hecho es que las Arenas del Tiempo son liberadas una vez más y el Príncipe tiene que salvar el día otra vez. Pero nuestro héroe no sale indemne

FICHA TÉCNICA:

Género: Arcade / Acción | Desarrollador: Ubisoft | Distribuidor: Ubisoft | Soporte multiplayer: No posee

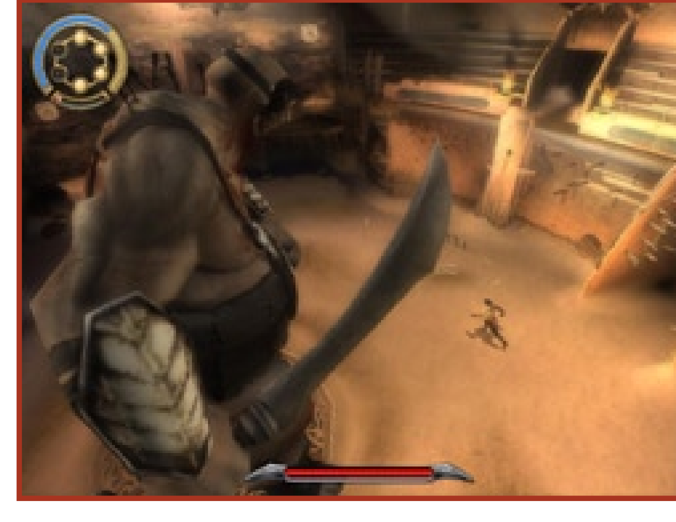
de la nueva liberación de las Arenas. Su brazo es infectado antes de recuperar la daga del tiempo -que será nuestra principal arma durante el juego-, despertando algo más en el. La corrupción de las Arenas deja a flote lo peor de la personalidad del Príncipe, liberando a su yo maligno, que incluso tomará forma física como un monstruo de arena que controlaremos. Este Príncipe oscuro tendrá gran importancia en la historia. Esta vez volvemos a gozar del formato de historia narrada. En esta ocasión será Kyleena quien nos cuente los sucesos y le dé forma a la historia. Además los comentarios del Príncipe están presentes así como los del Príncipe oscuro, quien le dará consejos al Príncipe, e incluso llegarán a formarse discusiones entre ambos.



Spider-Prince

La mecánica del juego sigue siendo la misma que en las anteriores entregas, sólo que Two Thrones esta más orientado a la parte de resolución de puzzles mediante la acrobacia del Príncipe que al combate.
El Príncipe, cuando se encuentra en momentos de alta tensión, deja en libertad a su otro yo, al Príncipe oscuro. Esta forma del Príncipe es más sanguinaria y tiene como arma principal una afilada cadena que utiliza como látigo. Con ella elimina fácilmente a cualquier enemigo con su propio grupo de combos para el sistema Free Form Fighting (el que fue introducido en Warrior Within).
El Príncipe oscuro tiene una mayor facilidad para el combate y es bastante fácil eliminar a cualquier enemigo, digamos que es hasta demasiado fácil. El tema es que el Príncipe oscuro irá perdiendo vida gradualmente no importa lo que suceda. Esto sería un serio problema de no ser porque el consumir Arena del Tiempo regenera toda la vida; aunque hay momentos en que la Arena escasea y es ahí donde deberemos apurarnos y avanzar lo más rápido posible en el nivel.
Entre los cambios más notables se encuentra la inclusión del nuevo sistema de combate llamado speedkill. Es algo así como un ataque stealth: si el enemigo no nos vio todavía y estamos lo suficientemente cerca, se nos dará la posibilidad de activar el speedkill que nos permitirá eliminar al soquete de turno en pocos golpes sin que éste pueda hacer nada al respecto. Los métodos de speedkill son diferentes tanto para el Príncipe como para su versión oscura. Mientras que con el Príncipe oscuro deberemos presionar frenéticamente el ataque secundario, con el Príncipe deberemos realizar un ataque solamente cuando sea el momento adecuado. Esto da lugar a espectaculares movimientos e incluso hasta podremos eliminar a más de un enemigo a la vez.
Un punto flojo son los combates con los bosses. Si bien el primer boss al que nos enfrentamos es interesante de vencer, hay otros cuya forma de derrotar es demasiado monótona y mecánica, al punto de ser embolante.
Ahora también hay acrobacias nuevas. Entre ellas encontraremos un movimiento que nos permite clavar la daga (ahora nuestra arma principal) en unos puntos especiales, lo cual nos permite ir subiendo o hacer más larga una corrida por la pared. También encontraremos unas plataformas que nos permiten saltar en diagonal. Lo desafortunado de esto es que contrastan demasiado con el entorno notándose demasiado como parte de un puzzle y quitándole veracidad al ambiente. El Príncipe oscuro puede usar su cadena para engancharse de salientes al mejor estilo Indy y así balancearse hasta el otro lado.
Hay momentos en el que controlaremos un carro tirado por caballos, al cual los enemigos intentarán subirse u otros carros intentarán hacernos estrellar. Estas partes están bien logradas, aunque hay partes que pueden resultar realmente frustrantes. Son momentos de adrenalina que le agregan un poco más de emoción al juego.





Los jardines de Babilonia

Visualmente el juego está muy bien logrado. No tendrá esa estética de cuento de fantasía que tenía Sands of Time, pero sin lugar a duda es una mejora respecto al monótono marrón de Warrior Within. Los escenarios están bien logrados y son muy variados. Pasaremos por cuevas hasta por los famosos jardines. Los niveles siguen siendo absolutamente lineales excepto por algunas nimiedades.
Ya en el aspecto técnico el engine da muestras de su vejez y no hay una mejora notable en la calidad gráfica desde Warrior Within, descontando un par de brillitos y ligero aumento de polígonos en algunos modelos. El sonido sigue siendo fantástico, desde el ruido de las espadas al chocar hasta los mismos sonidos que se escuchan cuando el tiempo es retrocedido, todo tiene una calidad excelente. La música está prácticamente ausente en todo el titulo, y cuando está, pasa desapercibida. Esto es una lástima siendo que las entregas anteriores -particularmente Sands of Time- tenían una banda sonora impecable. Desafortunadamente los controles siguen siendo horriblemente consoleros y la cámara igual de incómoda que antes, e incluso le agarran ataques de epilepsia en los que se agita incontrolablemente por unos segundos. Pero si han jugado a los dos títulos anteriores es de esperarse que a esta altura estén acostumbrados a estos problemas.

El fin de la eternidad

Two Thrones es sin lugar a dudas un más que digno final a la revivida saga. La jugbailidad sigue siendo sublime, desde las acrobacias hasta los combates; es un juego muy disfrutable. A nivel argumental el final es sencillamente glorioso y cualquier seguidor se sentirá fascinado con las últimas líneas.



PUN JE:

El final de la revivida saga de Prince of Persia

87%

EXCELENTE

+ Jugabilidad, historia, estética, sonido, el final Dios mío, ¡el final!

− El Engine esta algo viejito ya, los combates con los bosses pueden ser algo monótonos y frustrantes, cámara y controles horripilantemente consoleros.

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

PLAYSTATION 2, AGARRAME ESTA EXCELENTE CONVERSIÓN

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.8Ghz – Placa de video GeForce FX 5200 o ATI Radeon 8500 o superiores – 512Mb de RAM - 6Gb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.8Ghz – Placa de video NVIDIA GeForce 6800 o ATI Radeon X800 o equivalentes – 1Gb de RAM - 6Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Leandro Dias



Hay sagas por las que vale la pena comprarse una consola. Más allá de los clásicos de cada una de ellas como puede ser Mario en GameCube (mejor dicho, en todas las de Nintendo), hay títulos que por su calidad seducen a más de un usuario de PC. La saga Onimusha es uno de ellos y afortunadamente acaba de salir el port del tercer y último título que cierra una de las trilogías más alucinantes de los últimos tiempos.
Para los que nunca escucharon hablar de este juego, podemos decir que es un survival horror pero con más acción que en uno tradicional, con el agregado de que la historia transcurre en Japón y hace 500 años.

A vos te tengo de algún lado

La particularidad de esta tercera parte es que no sólo jugaremos en el país nipón sino que también en Francia. Entonces la gente de Capcom decidió agregar un personaje para que acompañe al samurai Akechi Samanosuke -interpretado por el acá desconocido actor Takeshi Kaneshiro-, llamado Jacques Blanc. Increíblemente el elegido para interpretar a este personaje fue nada más y nada menos que el célebre actor francés Jean Reno, conocido por sus papeles en Mission: Impossible, Ronin o Léon. Por ello, Jacques fue creado a imagen y semejanza del maestro francés mediante la utilización de Motion Capture. Por supuesto, Reno también prestó su voz además de su cuerpo, por lo que se lo puede escuchar a lo largo de toda la aventura y hasta hablando francés en algunas ocasiones.
Uno de los errores comunes en la conversión de juegos de consolas a PC es que los gráficos en el monitor no se ven igual de bien que en un televisor. Si bien Onimusha 3: Demon Siege no se ve mal, se nota en algunos aspectos que es un port. Básicamente los fondos y algunas texturas se ven algo lavadas. Por su parte, los personajes se ven bastante bien, fundamentalmente los principales; los rostros de los mismos están muy bien logrados y poseen pequeños detalles más que interesantes. Obviamente la calidad gráfica no está a la altura de monstruos como F.E.A.R. o Quake IV, pero para haber sido desarrollado originalmente para PlayStation 2 se la banca bastante bien.
Es para aplaudir el trabajo realizado en los paisajes y en el entorno en general. Cuando estamos en Francia podemos apreciar detalles como las cafeterías típicas del lugar o incluso monumentos tales como el Arco de Triunfo o la Torre Eiffel. Si el nivel se desarrolla en oriente, las casas y escenarios son completamente distintos. Aquí podemos observar, entre otras cosas, templos situados en medio de bosques, grandes castillos y zonas portuarias en donde la vista es sublime. Como si esto fuera poco, el apartado sonoro es excelente, proporcionándonos una música ambiental acorde a la situación en la que nos encontremos así como distintos sonidos de gran calidad como el de los choques entre espadas.

¡Es Jean Reno!

Observar la Torre Eiffel nunca fue tan divertido

El punto fuerte de Onimusha 3 es su notable jugabilidad. Controlamos a uno de los héroes es tercera persona y en forma similar a un Resident Evil pero con un sistema mucho más ágil. Disponemos de varios botones para atacar y realizar combos, pero el mayor acierto es sin duda la posibilidad de bloquear los golpes enemigos. Esto es vital porque deberemos cuidar nuestro nivel de energía ya que las hierbas medicinales y medikits no abundan. Este sistema de pelea funciona de maravillas incluso en los niveles finales en los que deberemos enfrentar a enormes cantidades de enemigos. Y cuando digo enormes cantidades no me refiero a diez o veinte juntos sino a muchísimos más.
A medida que transcurre el juego, nuestro armamento también variará. Samanosuke dispondrá de una decena de espadas diferentes, mientras que Jacques irá variando entre sables, látigos e incluso armas de fuego.



Los puzzles que deberemos realizar no son demasiado complicados. Por lo general habrá que encontrar llaves o activar interruptores, pero también hay otros un poco más complejos. Al jugar en dos tiempos completamente distintos, lo que hagamos en el pasado modificará al presente. Además, contaremos con una máquina del tiempo para poder intercambiar elementos entre los personajes.
Al final de cada nivel por lo general aparecerá un jefe, al cual no será nada fácil vencer. Para derrotarlos será vital aprovechar al máximo las habilidades de nuestro personaje e interactuar con el entorno, ya sea arrojando algún objeto o escondiéndonos tras una pared. Terminar el juego no será nada sencillo y nos costará varias horas de nuestro tiempo. Pero cuando finalmente lo logremos seremos recompensados con varios extras más que interesantes.



Es para Sony que lo mira por TV (y yo por monitor)

Lamentablemente no todo es color de rosa en Onimusha 3 (si no sería demasiado gay), ya que los mismos errores de la versión original se repiten en esta. El más perceptible a simple vista es que no se puede controlar manualmente la cámara, por lo que a veces quedaremos en posiciones no muy favorables para pelear o buscar objetos.
Algo que molestará a muchos jugadores es que no se puede grabar en cualquier lado. Sin embargo la cantidad de lugares para guardar la partida es muy abundante y no es un gran inconveniente.
Onimusha 3: Demon Siege es un título fantástico que nadie debería dejar pasar. Si bien cuenta con errores típicos de una conversión, estos no son lo suficientemente graves como para empañar el excelente laburo que realizó Capcom. Recomendadísimo para todos los que no hayan jugado la versión original y obviamente para todos los fanáticos del gran Jean Reno.



+ Las escenas cinemáticas, la historia, la jugabilidad, las voces y el sonido.

– Algunos errores gráficos, no se puede controlar la cámara ni guardar la partida en cualquier lado

PUNTAJE: Un survival horror rápido y atrapante

80% EXCELENTE

FICHA TÉCNICA: Género: Survival Horror / Acción | Desarrollador: Capcom | Distribuidor: Sourcenext | Soporte multiplayer: No posee

HARRY POTTER: AND THE GOBLET OF FIRE

¡MIERDUM TOTALIS!

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz - Placa de video de 64Mb - 256Mb de RAM - 250Mb de espacio libre en el disco rígido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.2Ghz - Placa de Video de 64Mb - 256Mb de RAM - 250Mb de espacio libre en el disco rígido.

POR Matías Sica

A decir verdad, me gustaría poder decir que detesto todo lo relacionado con Harry Potter y por ello voy a hacer pelota a este juego, pero no puedo. Tanto los libros como las películas e incluso los fanáticos histéricos vestiditos de magos a los que difícilmente puedo adivinarles el sexo (en el sentido de género, porque sabemos que del otro no tienen) me resbalan. Lo que no me resbala es un juego mal hecho, sin terminar y tan estúpido como éste, sobre todo porque supuestamente abarca el libro más oscuro de la saga hasta ahora.

Comprate el librito, nene

La historia sigue a grandes rasgos a la película. Es decir que es un resumen de un resumen del libro que se limita únicamente a ofrecernos las partes de acción y nada más. Ésta, al mejor estilo Need for Speed, se nos cuenta a través de una serie de historietas. El resultado no es malo, pero a veces todo es tan oscuro que parece como si estuviera viendo un espectáculo de sombras chinescas. Pero no importa, el que compre este juego (sobre todo después de leer esto) seguro es tan fanático que ya se la sabe de memoria.

Lo primero que nos llama la atención es que no podemos usar el mouse. Sí, como oyeron, no hay puntero de ninguna clase y tenemos que movernos con las flechitas. Pero no desesperéis, tampoco hay mucho que configurar ya que el juego no ofrece opción alguna de customización excepto por si queremos poner subtítulos o no. Los gráficos y resolución de consola nos dejan con personajes que parecen el muñequito del Mundial Italia ‘90 por la cantidad de serruchos que tienen y con escenarios que se verían bien **si al menos estuvieran en una resolución decente**. Por lo demás, las texturas son lavadas y la cantidad de polígonos que se usan en los objetos y enemigos apenas si roza lo pasable.

El sonido apenas si es soportable; tendremos que escuchar una y otra vez a nuestros personajes decir los mismos hechizos, que no es incorrecto ya que es como supuestamente hacen magia, pero es muy distinto escucharlos una o dos veces en la película que cientos de veces en el juego. Al poco tiempo terminamos hartos tanto de las voces dentro del juego como de las de los cortes.

En cuanto a la jugabilidad, nos movemos con las flechitas y usamos tres botones: con uno atraemos los ítems de vida y demases hacia nosotros; el otro es el de ataque normal -algo así como un puñetazo, pero con magia- y por último el de los hechizos, o mejor dicho el del hechizo que tengamos que usar en el momento, es decir que no tenemos una selección de hechizos para utilizar, sino que el juego nos obliga a usar el que necesitemos, facilitando muchísimo el desarrollo del juego que de por sí no ofrece mucha dificultad que digamos.

Este juego apesta, y cuando digo apesta no me refiero al olor de un par de medias con una semana de uso, sino al de un cadáver bien putrefacto sobre una montaña de estiércol. Habría que ser muy, pero muy fanático de Harry Potter como para soportar esto. Otro uso que le encuentro es como método de tortura, porque para divertirse no sirve.

PUNTAJE: Pura bosta.

35% MUY MALO

FICHA TÉCNICA:

Género: Bazofia | Desarrollador: EA Games | Distribuidor: EA/Warner Interactive

\+ El sonido de mi disco rígido mientras lo desinstalaba.

– No te deja configurar nada ni usar el Mouse, dificultad pedorra, simplificación innecesaria.

LAS CRÓNICAS DE NARNIA: EL LEON LA BRUJA Y EL ROPERO

UN JUEGO REPETIDO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1GHz – Placa de video de 32 Mb – 512 Mb de RAM - 2.4Gb libres en el Disco Rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.8GHz – Placa de video de 128 Mb – 512 Mb de RAM - 2.4Gb libres en el Disco Rígido

POR Gonzalo Lemme



Mis experiencias pasadas con libros que fueron pasados a películas y finalmente hacia el juego -por ejemplo, Harry Potter– no habían sido buenas. Pensé que este podría ser la excepción. Me equivoqué.

Basado en la obra literaria de C. S. Lewis, el juego te transporta a la casa de la familia Pevensie, en Londres. Inmediatamente se te plantea un objetivo: huir de tu casa dado a que ésta es bombardea constantemente por aviones alemanes. Mientras huyes, llegas a conocer a los cuatro hermanos: Susan, Peter, Edmund y Lucy. Luego de utilizar las habilidades de escalar, golpes y saltos a modo de tutorial, llegas a la casa de la Sra. Macready. Aquí descubres el ropero y por ende la historia central. Al entrar en él, te transportás a Narnia.

Ahorrándonos pedazos de historia, llegamos a una situación donde los cuatro hermanos no tienen forma de volver excepto ayudando a Narnia a liberarse de la Bruja Blanca que mantuvo a esa región durante cien años en un invierno sin fin. Es aquí donde uno plantea paralelismos entre Las Crónicas y la última entrega de Harry Potter. Avanzando por el juego, uno llega a la situación en que montado a un hielo debe pasar un escenario con aguas rápidas. En el último juego de Harry Potter, este personaje hacía algo similar pero con hielo en vez de aguas rápidas. El sistema de pelea también es igual al de Harry Potter, pero en vez de lanzar proyectiles mágicos, usas el arco y flecha (sólo con Susan), y en vez de varita mágica, espada. La dificultad de pelea también es similar, no existe la habilidad sino ganas de apretar la tecla de ataque varias veces.



Finalmente, la última similitud es en el método de recolección de ítems. A lo largo del juego vas obteniendo monedas, escudos y estatuas. Aquí no comprás claves mágicas sino habilidades para utilizar con tu personaje, detalle que sería muy bueno si no fuera ilimitado. Es decir, uno puede usar el “Lion’s Claw” cinco veces seguidas y aburrirse de matar enemigos sin sentido ni destreza.

Lo único que me sorprendió, no por innovación sino por entretenido, fue el hecho de que las estatuas tienen un valor importante aunque secundario en el juego. En una de las batallas: “The Last Battle”, aunque lamentablemente no la última, las estatuas que capturaste a lo largo del juego pueden ser cambiadas por ataques especiales en la batalla.

Otro de los aspectos importantes del juego es que en un mismo teclado, u otro controlador, se puede incluir a un segundo jugador. De esta manera dos personas y sus dos hermanos lucharán contra cientos y cientos de enemigos sin destreza ni inteligencia artificial, haciendo destrozos sin sentido.

Finalmente, cabe recalcar que se pueden realizar ataques eligiendo una combinación de los cuatro hermanos -tu personaje más un segundo jugador- mediante la activación de una tecla tras lo que se produce un ataque poderoso dejando, otra vez, en ridículo a la dificultad de combate.

Si bien el juego no es del todo desastroso, hay que señalar la perfecta ambientación. Su gráfica y el uso de las cámaras se complementan para destacar el ambiente mágico que Lewis supo escribir, y el sonido es simplemente excepcional.

PUNTAJE: El juego basado en la pelicula de Disney sobre los libros de C. S. Lewis

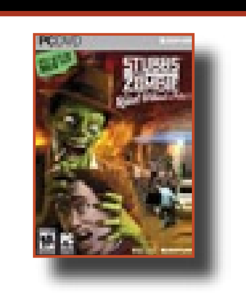
45% MALO

FICHA TÉCNICA:

Género: Acción / Arcade | Desarrollador: Traveller's Tales | Distribuidor: Buena Vista Games

\+ La ambientación y la jugabilidad.

– El resto.



STUBBS THE ZOMBIE IN: REBEL WITHOUT A PULSE

O COMO CONVERTIRSE EN ZOMBIE EN SEIS SENCILLOS PASOS

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.2Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM

POR Santiago Platero



Stubbs nació con una idea loca de una empresa que se autodefine como “realizadora de juegos inusuales para personas inusuales”. Y sí que lo es. Ya desde el vamos, nadie en su sano juicio habría imaginado jugar un juego donde el protagonista es un zombie y los enemigos son los inocentes (o no tanto) humanos. Por lo tanto, Stubbs es un juego inusual, para personas inusuales. Y quizá este hecho haga que sea muy bueno, más si lo comparamos con la mediocridad y la falta de ideas originales que reinan actualemente en el mundo de los juegos (y este número de Gaming Factor es un buen argumento para justificar semejante afirmación).

1. Debes tener una muerte violenta

Año 1933. Plena Depresión. Edward “Stubbs” Stubblefield era como cualquier vendedor viajante tratando de hacerse un lugar en el mundo. Su vida fue brutalmente quitada y fue enterrado en una tumba sin nombre en un paraje remoto de Pennsylvania.

Año 1959. El futuro ya llegó. El multimillonario Andrew Monday construye el monumento a su ego: Punchbowl. Una ciudad modelo construída en Pennsylvania, la cual el mundo tomaría como guía. Lo malo es que Punchbowl fue construída justamente donde fue enterrado Stubbs. El día en que esta ciudad futurista es inaugurada, el Sr. Stubblefield regresa al mundo de los vivos (en forma de muerto) sin saber quién lo mató y por qué regresó. Sólo sabía algo: esta enorme aberración de la humanidad (Punchbowl) no estaba antes ahí, y descubrió que comer cerebros quizá lo haría sentir mejor.

2. Debes tener sed de venganza (y hambre de cerebros)

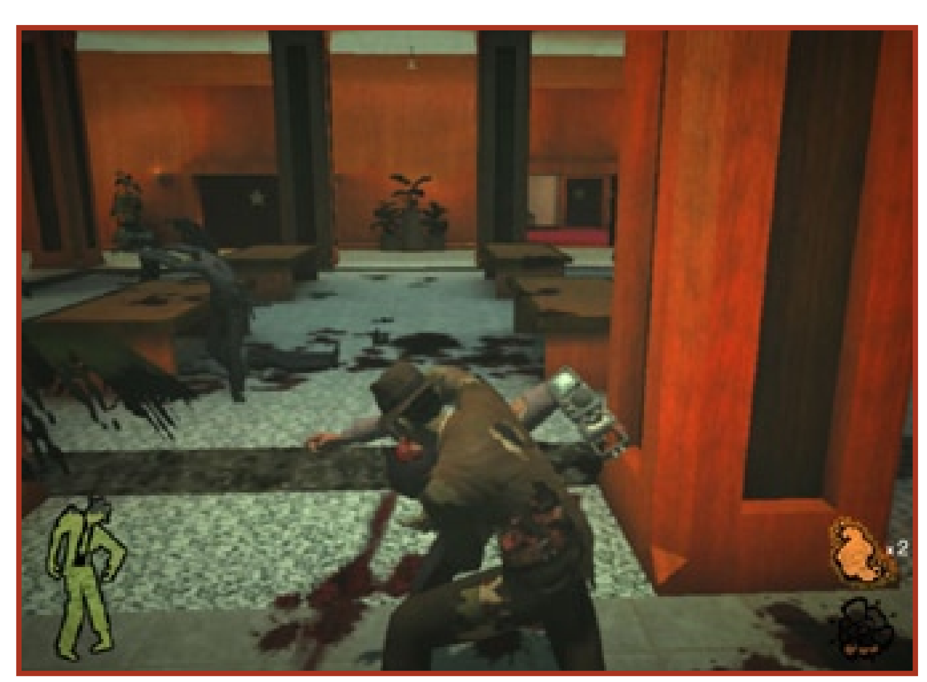
Pero, ¿quién es Stubbs en el juego? Stubbs es un zombie, pero no cualquier zombie. Cualquier zombie sería un tipo verde (a no ser que sea White Zombie) que tiene menos cerebros que mi par de medias más roñoso y que lo único que sabría hacer es comer cerebros, lo cual es irónico porque aunque los coma no mejora su inteligencia.

Bueno, Stubbs es todo lo contrario. Stubbs come cerebros no porque lo necesite, sino porque lo hace sentir bien, lo hacer sentir “macho”. Stubbs es gracioso. Stubbs se pedorrea en público, pero de paso ahoga a la gente para comerles sus cerebros. Stubbs puede sacarse su mano para ir a hacerles cosquillas a los humanos dormidos, y a los despiertos, controlarles la mente. Stubbs puede romper puertas y paredes con tal de comer cerebros, puede sacarse la cabeza y usarla como bola de bowling, puede usar su hígado como granada. Stubbs es grosso, y para mí sería como es Batman para nuestro redactor Maximiliano Nicoletti. Y lo mejor de todo: a pesar de estar muerto, Stubbs tiene demasiado sentido del humor.

3. Las ideas megalómanas son imprescindibles

Volviendo al juego. La jugabilidad es una de las hermosas cosas que tiene este fantástico game. Los movimientos y controles son más que intuitivos y los poderes que tendremos a nuestra disposición (los que enumeré antes, y algunos más) son adecuados según la situación en la que Stubbs se encuentre. Además, estos poderes se irán habilitando a medida que





avancemos en el juego, donde un robot femenino (?) nos explicará cómo y para qué utilizarlos. Este robot estará presente en la mayor parte del juego y especialmente al principio, donde nos explicará -a modo de tutorial- cómo movernos dentro de Punchbowl.

Además, en algunos niveles tendremos la posibilidad de manejar vehículos, en donde veremos cómo el engine de física Havoc hace sus maravillas.

4. Superpoderes

Los gráficos son realmente buenos, aunque en algunos puntos ponen en evidencia que el juego es un port de su hermano salido para Xbox (por algo la versión de Xbox salió hace tres meses). Es decir, vamos, es el engine del viejo Halo, no podemos esperar fantabulosidad gráfica. De todas formas, los desarrolladores se las ingeniaron para que esto pase inadvertido la mayor parte del tiempo, ya que es evidente que el viejo engine fue retocado y modernizado, y con la ayuda de algunos filtros “tapan” algunos defectos.

Es decir, cuando estamos controlando a Stubbs, todo tiene una tonalidad verdosa típica de su piel. Cuando vemos alguna cinemática, aparecen con las típicas rayas y desenfoques de las películas viejas.

5. Un buen sentido del humor es parte de la receta

El humor es la columna vertebral de este juego. Algunos quizá no lo disfruten como Dios manda debido a los diálogos en inglés y la ausencia de subtítulos, pero les aseguro que los comentarios de Stubbs, los pedidos de piedad de nuestras víctimas y lo bizarro de algunas situaciones (¿Stubbs en un concurso de baile?) los hará retorcerse de la risa, tal como si Stubbs les estuviera comiendo el cerebro.

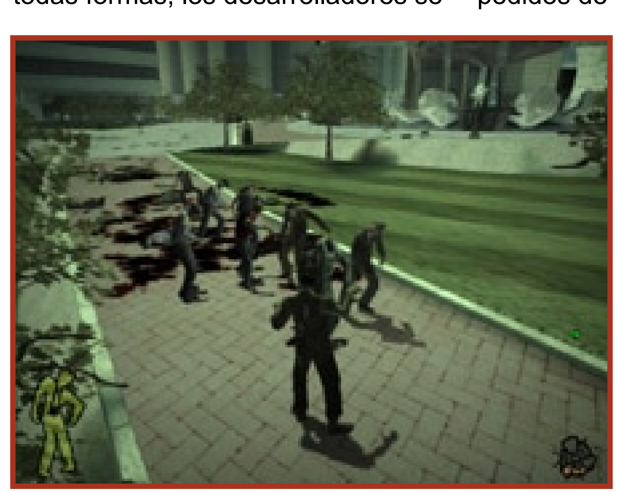
Gran aporte también hace la genial banda de sonido, la cual cuenta con versiones nuevas de viejos clásicos (en la nota de tapa de nuestro número seis tienen a su disposición la lista de temas) y algunos especialmente hechos para el juego.

Para redondear la idea de lo que es el humor de este juego: si no están convencidos todavía, denle una probada al juego y lleguen a la parte donde unos policías van a una estación de servicio y viene el robot a cargar el tanque de nafta. Todavía me estoy riendo.

6. Comer cerebros debe ser el platillo prinicipal

Para terminar: ¡Qué delicioso y jugoso cerebro! ... ¡Digo, juego! A partir de una idea más que original, Wideload nos pone del otro lado de la muralla y nos da la posibilidad de “ser el zombie”.

Lamentablemente, el juego es demasiado corto y nos deja con algo de hambre -de cerebros- y nos hace rogar por más -cerebros-. Otro punto flojo es la ausencia total de modo multiplayer. Imaginen lo que sería jugar con sus amigos a ser una pandilla de zombies. Simplemente glorioso. Personalmente, sueño con una secuela. Y también sueño con cerebros... Jugosos, calentitos, grises.



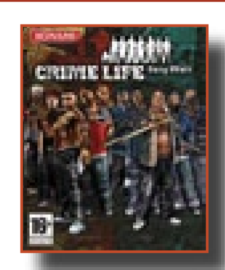


+ El humor, la banda de sonido, ser el zombie, comer deliciosos cerebros

− Es absurdamente corto. La falta de multiplayer debería ser un pecado capital. Gráficos a veces anticuados.

PUNTAJE: Ser el zombie — 86% — EXCELENTE

FICHA TÉCNICA: Género: Acción / Arcade | Desarrollador: Wideload | Distribuidor: Aspyr | Soporte multiplayer: No posee



CRIME LIFE: GANG WARS

BASTA DE CLONES DE GTA POR FAVOR

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz - Placa de video de 32Mb - 128Mb de RAM - 900Mb de espacio libre en el disco rígido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.5Ghz - Placa de Video de 64Mb - 256Mb de RAM - 900Mb de espacio libre en el disco rígido.

POR Leandro Dias

Por el amor de Dios, una empresa de tanto prestigio como Konami no puede caer tan bajo como para copiar una fórmula ultra recontra quemada y que encima el resultado sea desastroso. Recordemos que esta empresa es la responsable de juegazos como Metal Gear Solid, Silent Hill o Winning Eleven. Mi pregunta es: ¿qué necesidad había de sacar al mercado un clon de Grand Theft Auto pero sin la mitad de los elementos que hacen a este último un producto divertido?

Vayamos por partes. Crime Life es un juego de acción en tercera persona en la que personificaremos a un pandillero norteamericano que quiere entrar a un clan mafioso. Para ello debe ganarse el respeto de sus pares mediante el cumplimiento de ciertas misiones tales como golpear a un enemigo, romper vehiculos, golpear a un enemigo, amenazar y sobre todo golpear a un enemigo. Si por lo menos fuese divertido enfrentarnos contra varios contrincantes a la vez, podría perdonarse –al menos en parte- la falta de variedad en las misiones. Pero no. El sistema de combate implementado es como mínimo horroroso. Pegar una trompada es lo menos natural que pude ver en años, pero ojo que si en lugar de controlar a humanos controláramos a robots sería bastante realista. Para colmo, no es posible utilizar los vehículos que se encuentran en las calles. Eso sí, podemos romperlos de cuatro o cinco trompadas porque el protagonista tiene la fuerza de Terminator. Lástima que se mueve como Stephen Hawkings, pero son detalles.



Los gráficos tienen la misma pésima calidad que el resto del juego. Los personajes tienen un modelado espantoso y cuentan con menos polígonos que un tetris. Lo único que zafa son los escenarios que pueden destruirse casi completamente y algunos sectores de la ciudad que están bien realizados. Pero tampoco podemos observar líbremente nuestro alrededor, porque la cámara nos enfoca desde arriba y no podemos controlarla.



Basta de hip hop

Antes de la salida de este intento de videojuego, se anunciaba con bombos y platillos que la banda norteamericana D-12 aportaría su música para el juego y también que iban a aparecer como personajes dentro de la historia. Efectivamente esta promesa fue cumplida pero…. ¿A quién le importa ver y escuchar a esos patéticos intentos de persona cuando podemos estar jugando un juego de muchísima más calidad como GTA: San Andreas? Pero bueno, supongo que los más fanáticos estarán contentos de ver a sus ídolos hacer el ridículo en un juego paupérrimo.

En fin, de más está decirles que no jueguen a esta payasada y si quieren un título de este tipo pero bien realizado, la saga Grand Theft Auto sigue siendo la mejor opción. Esperemos que le quede bien claro a Konami que los muchachos de Rockstar son los reyes en este tipo de juegos.



FICHA TÉCNICA:

Género: Arcade / Acción | Desarrollador: Hothouse Creations | Distribuidor: KEPD

\+ Algunos escenarios, ¿D-12?

\- Todo lo demás.

PUNTAJE:

Una nueva muestra de que a Rockstar no hay con que darle

30%

MUY MALO

SHADOWGROUNDS

ADRENALINA DE LA DE ANTES

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.5Ghz – Placa de video GeForce 4 Ti o equivalente – 384Mb de RAM - 1Gb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2Ghz – Placa de video GeForce FX5700 o equivalentes – 512Mb de RAM - 1Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Matías Leder

Tomemos Doom III, subimos la cámara al techo, agreguémosle más enemigos en pantalla, cambiemos infierno por aliens y tenemos Shadowgrounds; un juego con el estilo de esos viejos clásicos que jugábamos en las fichitas y divertido como en esas épocas.

Se ofrece mecánico con experiencia en armamento pesado para trabajar en pacifica colonia.

El argumento nos sitúa en un futuro muy visto: la Tierra está hecha bolsa, así que la humanidad está empezando a pensar en tomarse el raje; el primer candidato es Ganímedes, la luna de Júpiter. Ya pasaron varios años desde que los humanos asentaron su primera colonia en este nuevo mundo, la población crece y todo está bajo control; nuestro personaje trabaja como mecánico y todos son felices. Pero la felicidad produce juegos aburridos, así que de golpe monstruos empiezan a aparecer por todas partes y a comerse a todo el mundo, como era de esperarse. Así que soltamos las herramientas, agarramos las armas y a patear traseros.
Aquí manejaremos nuestro personaje con el teclado mientras giramos la cámara y apuntamos con el mouse, un método simple y muy efectivo.


Nuestros “compañeros” nos tienen corriendo solos todo el tiempo

Tanto la interfaz como los controles están simplificados a lo mas mínino, dándonos la comodidad para hacer todo con pocas teclas, pudiendo prestar atención a cada sombra moviéndose en la pantalla en lugar de tener que pensar en el teclado. Claro que tampoco hay demasiadas cosas por hacer: abrir puertas, tocar botones, agarrar cosas y matar bichos, pero ¿qué más queremos pedir?
Gráficos y sonidos nos meten más en el juego; tanto escenarios como monstruos y personajes están detallados; las luces y sombras nos hacen pegar unos buenos saltos a veces y nuestra fiel linterna tiene un efecto muy bien logrado. Luego de un intenso tiroteo el piso queda lleno de sangre y cachitos de monstruo. Las explosiones y el fuego calientan el aire a su alrededor, deformando la imagen. Tal vez la única crítica en este apartado son los diálogos: no importa en qué situación se encuentren, siempre parece que están charlando sentados en un sillón con un café en una mano y un diario en la otra. La música es otra cosa, mete tensión magistralmente y durante los bosses realmente nos motiva, me hace acordar a la que tenía Quake II.
La IA no es la gran cosa, no es que esperara mucho en este tipo de juegos, pero basta con poner un objeto entre nosotros y un bicho para que este se quede parado y como podemos disparar a través de muchos, los reventamos muy fácil. También durante las misiones donde tenemos que proteger a alguien esto es una mera excusa, porque casi siempre nos atacaran solamente a nosotros, aún si los otros están armados y disparándoles. Pero a veces sorprende el comportamiento de algunos monstruos, como las arañas, que solo nos atacan si vamos por partes oscuras, y si les apuntamos con la linterna salen corriendo.

ENTONCES ME PUDRÍ, MANDE TODO A LA MIERDA Y RENUNCIE DE BLACK MESA

TE ENTIENDO HERMANO, LO MISMO ME PASÓ EN STARCRAFT


Nada mejor que una asado a la ganimedes

Regla Nº 3 de la colonia: Tu escopeta es tu mejor amiga.

Las misiones son tan variadas como pueden ser en este tipo de juegos: avanzar hasta un sector, defender una base, rescatar a alguien, o matar algo muy grande; pero es la estructura de éstas lo que las hace geniales -intenten reparar una antena con hordas de bichos viniendo-. Para esto contamos con todo el armamento obligatorio: diez armas, cada una con disparo secundario y tres upgrades, como tranquilizantes, electroshock, muchos tiros a la vez, o cargadores mas grandes y rápidos. Cada arma tiene sus usos: armas pesadas como la minigun revientan todo, pero nos limitan la movilidad por lo que si se nos vienen encima somos boleta; la escopeta sirve contra bichos muy grandes a medianos; para las hordas de pequeñas arañas tenemos el siempre amado y calido lanzallamas; el pulse rifle sería nuestro mejor amigo si no se quedara sin balas tan seguido, al final siempre usaremos nuestra pistola mas que nada, pero por lo menos pega muy fuerte. ¿Y qué gracia tiene usar armas poderosas? ¡Romper cosas, claro! La escopeta hace saltar por los aires a los bichos medianos, todos los escenarios están llenos de cosas que reventar, desde los muebles hasta los árboles, las explosiones hacen temblar el piso y los cristales caen cortando lo que tocan; objetos explosivos pueden ser usados estratégicamente y, debido a la escasez de munición, son muy útiles. En cada misión tenemos cinco respawns a modo de "vidas", y si creen que empezar cada misión con cinco vidas hace el juego fácil están equivocados. Generalmente zafamos con la ultima o una de reserva como mucho; y ya que sólo se salva al comienzo de cada misión, este juego es jodido.

En lugar de hacer lo que otros y tratar de reinventar algún genero más popular, FrozenByte nos reacondicionó uno de los géneros más olvidados en la PC, adaptándolo a los tiempos actuales, pero conservando la frenética diversión que ofrecen este tipo de juegos, esquivando y disparando como locos a todo lo que se mueva desde una perspectiva elevada. Este juego es divertido, no necesito decir más que eso. Mientras escribía estas líneas, en FrozenByte estaban planeando sacar un patch que solucionaría problemas con algunas configuraciones. Pero aún no entiendo como se les olvido incluirles soporte para LAN e Internet, aún cuando tenemos cooperativo si jugamos de a varios en la misma PC, no es lo mismo; es un desperdicio de semejante juego. Esto sumado a un bug que impide correrlo con placas viejas que deberían poder correrlo y que el juego nos saca al escritorio a veces, no permiten que este juego llegue a clásico, pero sin duda es una de las cosas más recomendables. Si añorás este género o si terminaste los serious sam y querés más, probá Shadowgrounds, no te va a desilusionar.

+ Gráficos, efectos, ambiente, Tiros y mucha Sangre WEEEEE.

− No tiene soporte para red, las voces a veces parecen doblajes yanquis de un anime, algún que otro cuelgue molesto.

PUNTAJE: Lo que Doom III pudo haber sido.

85% EXCELENTE

FICHA TÉCNICA: Género: Top-Down Arcade | Desarrollador: FrozenByte | Distribuidor: Digital Entertainment Pool | Soporte multiplayer: Hasta 4 personas en la misma PC

SHREK SUPERSLAM

CUIDADO CON EL OGRO...

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz - Placa de video de 32Mb - 128Mb de RAM - 900Mb de espacio libre en el disco rígido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.5Ghz - Placa de Video de 64Mb - 256Mb de RAM - 900Mb de espacio libre en el disco rígido.

POR Walter Chacón

Con el éxito que tuvo Shrek 2, me parecía raro que no hubiera salido ningún juego para PC. Recientemente salió esta especie de Super Smash Brothers, pero orientado a los más chicos. Quizás los MUY fanáticos también lo disfruten, pero la mayoría se divertirá los primeros momentos y ya le empezará a aburrir.

El contenido de las batallas comunes es simple: un escenario 3D destruible; personajes de la película con tomas de karate; un reloj de dos minutos; y el contador de tres segundos para iniciar los combates. Cada personaje cuenta con distintos combos para golpear a los contrincantes y mientras lo hace, llena la barra de Slam. Al llenarla se podrá utilizar un super golpe que nos sumará un punto y le restará uno a la/s víctima/s. Al terminar el tiempo, el que conservó más puntaje es el ganador y festeja en la cara de los perdedores. Este modo -que comúnmente sería el principal- puede ser completado en menos de media hora. Lo que le da duración al juego es el modo “Mega Challenge” en el que en un tablero están puestos distintos desafíos y torneos, y nosotros moviendo la ficha de Shrek debemos ir completándolos para destrabar personajes, nuevos escenarios y alguna que otra chuchería. Los objetivos son tan variados como arrojar a los hombres-galleta hacia el horno, hasta robarle caramelos a los adversarios, pasando por varios torneos con distintas reglas. Si bien vson ariados, tampoco llegará a entretenernos hasta el final este modo. Parecería que la inteligencia artificial no sabe luchar contra un humano, sino que se faja contra los otros personajes de la máquina y nosotros recibimos de prepo. Otra contra muchas veces es la cámara, ya que entre tanto bardo podemos llegar a perdernos. Finalmente y más importante, solo hay dos modos de juego multiplayer en la misma PC, nada de jugar en una LAN o por Internet.

Es fácil perderse con la cámara



En el apartado técnico, debo decir que los personajes tienen muy buena calidad, al igual que los escenarios. Pero cuidado amantes de los brillitos (Nota: El soquete éste llama “brillitos” a los Píxel y Vertex Shaders): el juego no busca el fotorrealismo; es directamente bueno para su público, pibes con computadoras modestas. Sacando los presentadores, los sonidos están bien, aunque es raro que hayan sacado a los actores originales que pusieron su voz en la película. Bah, mejor que hayan sacado a Cameron Diaz; honestamente no la banco.

Como dije al principio, el juego es recomendable para niños menores y muy fanáticos de las películas. Para que sea apto para los hardcore gamers, haría falta un parche que haga lo siguiente: inclusión de sangre, desmembramientos, mejorar los gráficos con los brillitos y muchas modificaciones en los personajes, principalmente cambiarle el traje a Fiona a uno de cuero muy apretado y cambio de cara; y eliminación de Shrek -siempre sonrie, me dan ganas de pegarle-, Donkey -ídem a Shrek-, el hombre galleta -uno de sus trajes me recuerda a Eminem y Eminem odia a Triumph, suficiente motivo-, el enano -me recuerda a Platero-, etc.

PUNTAJE:

Entretenimiento para niños, acompañado con violencia claro está

60% BUENO

FICHA TÉCNICA:

Género: Luchas | Desarrollador: Gray Matter Studios | Distribuidor: Activision

\+ Jugabilidad simple, no requiere máquina

\- Pocos modos de juego multiplayer; dificultades para configurar las teclas

SPIN THE BOTTLE, ADULTS ONLY

O MÁS BIEN, DESCEREBRADOS ONLY

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	¿Realmente los necesitas para algo?
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Te recomendamos carecer de alma, integridad y amor propio para jugar este juego.

POR Walter Chacón

Supongo que todos conocen el viejo juego de la botellita: se hace ronda con amigos y amigas, y a los que la botella apunte se dan un beso. ¿¡A QUIEN SE LE PUEDE OCURRIR HACER UN VIDEOJUEGO A PARTIR DE ESO!? Malditos sean ustedes que crearon esta basura que me toca analizar.

Ni siquiera se necesita una computadora para jugarlo

El juego fue creado para ser jugado con reproductores de DVD, usando el control remoto para tocar todas las opciones del juego. Claro que también se puede “jugar” en la computadora usando algún programa. Las opciones que hay son: qué tan zafada es la prenda y girar la botella. Punto. Hay cinco tipos de prenda, que van desde “Getting fresh” a “Wild!”, además de un random. Una vez elegido, cada participante decidirá qué personaje quiere ser, habiendo ocho típicos estereotipos, llendo desde el nerd, pasando por el winner y hasta hay una sadomasoquista. Listos o no, gira la botella y el elegido tiene que cumplir una prenda. Fin.



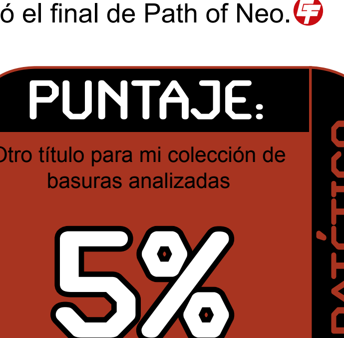
La botella se dobla... bien, eh

Por si no se avivaron: no, no se juega por Internet. Las personas tienen que reunirse en una casa, elegir su personaje en voz alta y atenerse a las consecuencias de estar tan al pedo. Usar a uno de los participantes como silla, contarle al participante del mismo sexo más cercano a tu izquierda cuando fue la última que te masturbaste o sacarle una foto a todos los que están jugando mientras solamente se tapan con papel de diario son cosas que el juego les dirá que haga. Y ustedes lo harán, porque ya de por sí para juntarse a jugar esto hay que tener ciertos problemas en el cerebro. ¿Cuánto cuesta este juego? ¿Cuánto cuesta un reproductor de DVD o una computadora para poder jugarlo? ¿Cuánto cuesta una simple botella de vidrio que tenga cualquier contenido, para rompérsela en la cabeza al que diga “¿y si jugamos a la botellita?” -claro que también la podes comprar para jugar a la botellita, pero de ser uno de tus amigos te la partiría en la cabeza-?

Pretend you are a vacuum cleaner. Now clean off Veronica and Keg

new DARE | new LEVEL | SPIN

Los que crearon “Spin the Bottle, Adults Only” me parecen que estaban tan desesperados por lograr algo con una mina que las invitaron a jugar su propia creación. Espero que les hayan dado con una picana en sus partes nobles, o al menos en las manos, así nunca vuelven a tocar un teclado. Este juego es perfecto para aquellos a los que les gustó el final de Path of Neo.



PUNTAJE:

Otro título para mi colección de basuras analizadas

5% PATÉTICO

FICHA TÉCNICA:

Género: Choreo | Desarrollador: Imagination Entertainment | Distribuidor: Universal

\+ Tenés un motivo para romperle la cabeza al que te invite a jugarlo

\- La botella es de unos y ceros y no se la podes tirar a nadie. Sin embargo, la tele sigue siendo física

SPACE HACK

PORQUE SE LLAMA HACK Y ESTÁ EN EL ESPACIO

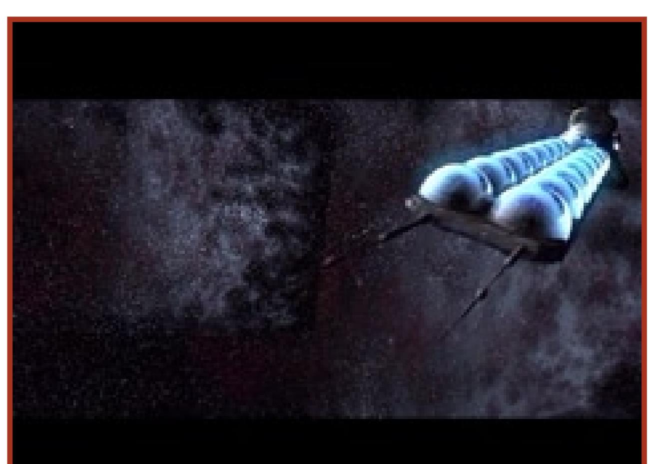
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 16Mb – 256Mb de RAM - 500Mb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.4Ghz – Placa de video de 32Mb – 512Mb de RAM - 500Mb de espacio libre en el disco rígido

POR Matías Leder

Originalidad, buenas nuevas ideas y aplicar las cosas que hacían grandes a otros juegos del mismo género. Esa es la receta de un buen juego, esa es la forma de lograr un clásico, eso es lo que nadie le dijo a los muchachos de Rebelmind.

Los avanzados aliens se tiran pedos de colores

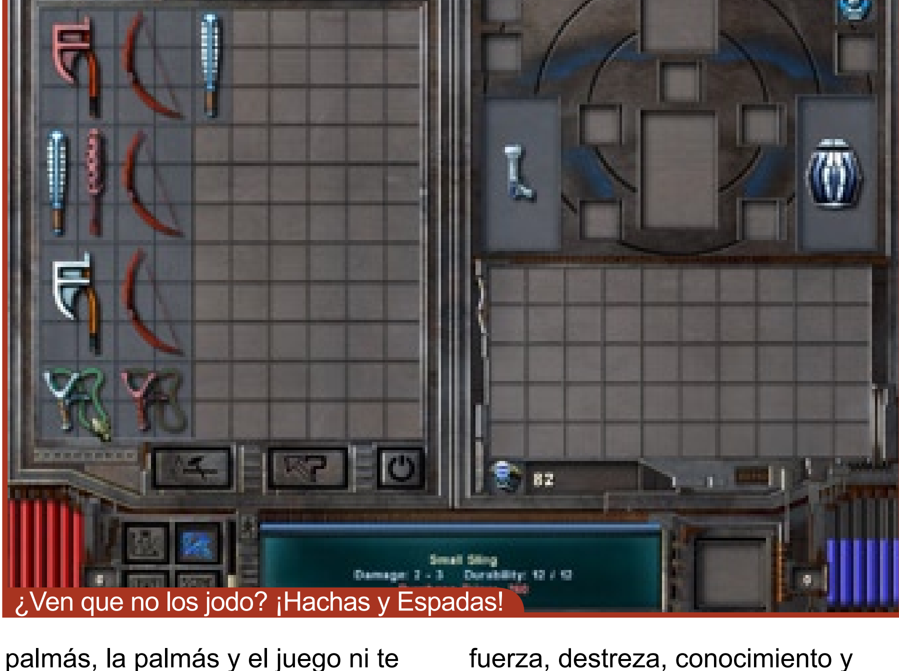
Tal vez lo único original sería el argumento: a bordo de una nave colonizadora rumbo a sistemas solares lejanos, somos abordados por aliens agresivos que dominan el combate y el viaje espacial, pero que pelean con hachas o escupiendo y que en su mayoría parecen igual de inteligentes que mi canario… No, retiro lo dicho. ¿Original? ¡Eso está más quemado que el sol! Esta nave es enorme, formada por diferentes biósferas unidas por portales y totalmente copada de enemigos. Casi todos los humanos de la nave fueron digeridos por estos malvados alienígenos. Sólo un grupo sobrevive en la última biósfera restante, un contingente formado por vigorosos jóvenes soldados y científicos. Sin embargo son unos maricas, así que el viejo choto de Hack es el que al final tiene que salir a llevarse el mundo por delante él solo.



Mano derecha, arma, mano izquierda, bastón.

Nuestro personaje no está en la flor de su juventud. Ya catalogado como un Veterano militar, nos encontramos con que es un viejo choto que se cansa por dar 5 pasos y se vuelve pasto de los ataques a distancia enemigos. Armados con todo el arsenal de alta tecnología digno de su época, comenzaremos con un garrote -¿Garrote? ¡Sí garrote!- pero pronto podremos cambiarlo por hachas o espadas y agregar un escudo y algo de armadura… Cómico… Aunque también hay un par de pistolas.

El juego da risa, si bien gráficamente no está mal, con un estilo muy colorido -similar a Startopia- y es similar a Dungeon Siege, podría catalogarlo como clon barato, y lo haré. Los sonidos son simplones, nada muy elaborado, así como los combates embolantes y repetitivos: en cuerpo a cuerpo pegamos hasta matarlos o morir; con armas a distancia, si es un enemigo cuerpo a cuerpo le disparamos hasta que muera, mientras que si ataca a distancia, esquivamos, disparamos y repetimos durante cinco segundos, luego Hack se cansa, camina y nos revientan, y acá morir no es un trámite como en Diablo II. Si la palmás, la palmás y el juego ni te avisa. La primera vez estuve quince minutos esperando a ver si respawneaba o algo, pero ni siquiera un cartelito que dijera perdiste. Para recuperar vida tenemos medikits que duran lo mismo que un pedo en un huracán y descansar no funciona mucho que digamos. Por ahí hay repartidos aparatos que nos curan, pero como correr es pedirle mucho a nuestro gerontezco personaje, es mas fácil dejarlo parado media hora y ponerse a leer un libro. Ni siquiera el alt+tab nos salva porque el juego se pone en pausa.



¿Ven que no los jodo? ¡Hachas y Espadas!

Veterano militar. Experiencia: cero

Aún no entiendo cómo en un juego con algo de rol nos dan un personaje con amplia experiencia en armas, en este caso, veterano -o sea, algo sabe- y sin embargo es lvl 1, debilucho como yo que no hago ejercicio y me la paso frente a un monitor, aunque tiene lógica si tenemos en cuenta que nuestro personaje es un viejo choto. El apartado de RPG del juego es que subimos de nivel matando bichos, pero muy lentamente y ganamos cinco puntos para repartir entre fuerza, destreza, conocimiento y resistencia. Cada uno mejora el daño con un tipo de arma, menos resistencia que nos agrega más puntos de vida y que nos cansamos menos. Los controles son los comunes en este juego, clic para moverse, clic para atacar, clic para hablar con alguien, clic para agarrar cosas. Se puede jugar con un mouse de 1 botón y sin teclado; y aunque la ruedita sirve para girar la cámara, parece práctico pero es totalmente incómodo en combate, que es cuando debería ser mas útil. ¿Y mencioné lo aburridos que son los combates? Si, lo hice, pasemos a otra cosa. Contamos con ítems de alta tecnología que nos dan algo de diversión extra por unos segundos, como el Mind Control, que nos permite controlar a enemigos con mentes inferiores; pero siendo Hack quien es, podemos controlar cucarachotas y ahí quedamos.

Es lo normal en una nota poner todo lo malo al final, pero como vengo tirando palos desde el comienzo voy a detallar aquí lo bueno de este juego: nuestro personaje no habla en casi todo el juego, lo cual es bueno porque su voz es horrenda.

Tal vez no sea tan malo, depende de cómo lo veas. Este juego vuelve a las raíces de Diablo (no Diablo II) con gráficos simples pero agradables y es recomendable si nunca tocaste un juego de este tipo, porque si lo hiciste, Space Hack te parece un juego simplón, que embola de repetitivo que es. Si te gustan este tipo de juegos tenés mucho más de donde elegir. Es preferible jugar Diablo II por centésima vez. Si querés algo fresco similar a esto, con menos RPG y más acción busca Shadowgrounds que está en este mismo numero. Ese juego sí que la rompe.



+ Me dio risa ir al High Tech shop y ver hachas y garrotes; pide muy poca pc.

− El juego es ABURRIDO, ¿necesito decir más?

PUNTAJE: Un clon barato de Dungeon Siege. 53% REGULAR

FICHA TÉCNICA: Género: RPG | Desarrollador: Rebelmind | Distribuidor: Meridian4 | Soporte multiplayer: No posee

OPERATION MATRIARCHY

LA BASURA HECHA JUEGO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	¿Para qué querés saberlos? ¡Ni loco pruebes esta porquería!.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Si tenés una máquina respetable lo último que vas a hacer es correr este juego.

POR Juan Marcos Victorio

Para hacerla corta y que no pierdan el tiempo leyendo esta página: Operation Matriarchy apesta en todo sentido. Si a pesar de eso quieren saber los porqués y entretenerse un rato leyéndome mientras lo mato, continúen.

¡Es basura!

Desde todo punto de vista, este juego nació para fracasar. Es una especie de Doom donde matamos mujeres alteradas por un virus, y digo especie de Doom porque el juego tiene más o menos los mismos gráficos, sonido y jugabilidad del antedicho game. Y no hablo de Doom 3; ni siquiera de Doom 2. Lo que estoy diciendo es que Operation Matriarchy es una de las basuras más grandes que me ha tocado probar.
El motor gráfico y sonoro, la historia, la forma de juego, las armas, todo, absolutamente TODO, nos hace pensar que este juego salió una década tarde a la venta.
Por empezar, la historia es totalmente traída de los pelos: un virus desconocido aparece y de repente todas las mujeres comienzan a mutar y convertirse en cosas parecidas a aliens. Son estas mujeres y otros "robots" a lo que nos enfrentaremos durante la travesía. Lo lamentable -aparte de la historia- es que los gráficos están muy mal hechos: las texturas tienen menos detalle que el primer Mario de Nintendo y los modelos de los personajes están faltos de polígonos y buen gusto por donde se los mire.
Los enemigos sólo atinan a acercarse hasta tenernos a tiro para entonces atacarnos esperando mientras les descargamos nuestra furia. Para colmo suelen quedarse trabados contra casi cualquier superficie e incluso contra cuerpos caídos que acabamos de matar.
El sonido ¡apesta aún más que los gráficos! Los disparos de la pistola suenan como si fuera un juguete de cebita de nuestra infancia; las voces tienen menos de actuación que Ben Affleck; y las explosiones y otros sonidos en general suenan tan feo que creo que es preferible -si deciden torturarse jugándolo de todas formas- apagar los parlantes y pensar que es un "juego mudo".
Encima, el juego peca de repetitivo nivel tras nivel y es aburridísimo. Si al menos hubiera sido entretenido, si brindara un mínimo de diversión, hubiera logrado sacar aunque sea un par de porotos más en la puntuación final.

Creo que no hay virtud que le pueda reconocer a Operation Matriarchy. Me llegó a causar mucha gracia ver los movimientos patéticos de los enemigos, que tienen menos agilidad que el enano Gula-Gula -que viejo me sentí al escribir eso-.
El engine es realmente vomitivo, no tiene un solo acierto; la historia ni siquiera divierte por lo bizarra; las armas son demasiado pocas, y usarlas no nos causa ninguna sensación de placer. Ni los menús se salvan.
En resumen, creo que fui lo suficientemente claro: Operation Matriarchy no vale ni el costo del material en que viene grabado (y teniendo en cuenta que son dos CDs, hagan cuentas).



PUNTAJE:
Dudo si puedo siquiera llamar "juego" a esto.
27%
PATÉTICO

FICHA TÉCNICA:
Género: FPS | Desarrollador: MADia | Distribuidor: Buka Entertainment
+ Nada.
- Todo.

SPLAT MAGAZINE'S RENEGADE PAINTBALL

ACUARELAS AL ATAQUE

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800MHz – Placa de video de 32 Mb – 256 Mb de RAM - 600Mb libres en el Disco Rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1GHz – Placa de video de 64 Mb – 512 Mb de RAM - 600Mb libres en el Disco Rígido

POR Manuel Cajide Maidana

La historia de la humanidad nos enseña muchas cosas: no invadir Rusia en invierno; evitar hacer adaptaciones de videojuegos al cine; no hacer simuladores de paintball, entre otras menos importantes. Este juego podría haber sido la excepción. Lástima que no lo es.

Para los que no saben de qué se trata el Paintball, es un "deporte extremo" donde los participantes básicamente tienen que cagarse a tiros -bajo distintas reglas de juego-. Lo que siempre esta presente es que en lugar de armas de fuego (lamentablemente) utilizan "marcadoras", una especie de arma especialmente diseñada para disparar, con ayuda de aire comprimido, unas bolitas llenas de pintura (llamadas pellets), que al impactar contra el oponente estallan manchándole la ropa y, dependiendo donde impacte, puede ser bastante doloroso (de ahí lo "extremo").
Splat Magazine es una importante revista que sigue de cerca este deporte y hace poco se dieron cuenta que no había ningún buen videojuego de paintball en el mercado, así que decidieron hacer el suyo por el amor al deporte (y los billetes). El resultado no es malo, pero tiene muchos puntos flojos que pueden arruinar la experiencia, en especial en modo Single Player. Con un modo "Carrer" muy básico, que se resume a un ciclo de "jugar-ganar-pasar al próximo nivel", que por cierto es más difícil de lo que parece, no porque los enemigos sean invencibles, sino porque a tus compañeros de equipo les hicieron una lobotomía.
No son muchos los modos de juego: CTF, Elimination, King of the Hill y Arcade; pero son entretenidos, le dan algo de variedad, aunque el modo Arcade no lo recomiendo si buscás una experiencia realista, pero para los sedientos de adrenalina con power-ups irreales es la opción ideal.
Aunque los niveles son pocos, están bien diseñados y son bastante diferentes entre sí. Además se incluye un editor de niveles muy intuitivo y bastante completo, cuyos resultados se pueden jugar en multiplayer. Este es el punto más fuerte del juego. Los partidos son muy divertidos y llenos de adrenalina, aunque con algunos bugs molestos que a veces nos hacen perder la conexión y la paciencia.

El apartado técnico no es precisamente revolucionario. Los efectos de sonidos están bien, pero la música de fondo es un Power Metal berreta que torna excesivamente repetitivo. Para correr el juego no vamos a necesitar una computadora último modelo y, si bien los gráficos dejan bastante que desear, cumplen con lo requerido, con muy buena performance incluso en lugares abiertos. Se incluyen varias marcadoras para elegir; aunque no son reales, en general están bastante balanceadas.

Si bien no es el mejor FPS que me tocó probar, es divertido, en especial el multiplayer. No tiene gráficos espectaculares, así que cualquier linyera informático podría darle una probadita, aunque les recomendaría que utilicen el Winamp o algo similar para poder poner su propia música antes de escuchar la que trae el juego.



PUNTAJE:
Un simulador de Paintball
69%
BUENO

FICHA TÉCNICA:
Género: FPS | Desarrollador: Cat Daddy Games | Distribuidor: Global Star Software
+ Multiplayer, corre en cualquier Hamster Inside, el editor de mapas, los pellets no duelen tanto
- IA desbalanceada, repetitivo, algunos bugs, METAAAAAALL

TRAKTOR RACER

MACH DICH VOM ACKER

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz - Placa de video de 64Mb - 256Mb de RAM (Según dice la caja)
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Con menos que los mínimos anda joya...

POR Matías Leder

Las modas llegan a todos lados: películas como Rápido y Furioso impusieron la moda de los autos tuneados y hasta las PCs gozan de hermosos diseños, así que los granjeros también empezaron a pensar en esto, pero los caballos no se veían bien con lucecitas...

Este juego nos sitúa en una carrera entre tractores, camiones y cosechadoras, poniendo a prueba nuestra cordura. Cualquiera que haya manejado, visto o imaginado un tractor reconocería el sonido característico de estos poderosos motores. Sin embargo los que hicieron este juego aparentemente no, así que manejaremos nuestros tractores con motores de motosierras por pistas totalmente simples, a velocidades bajísimas contra una IA que realmente simula muy bien a un campesino frente a una PC, montando uno de los cinco vehículos disponibles, que son todos iguales salvo por la apariencia. Todos los vehículos parecen tener 45 años de vida y no incluyeron ninguno de los tractores más grandotes que a lo mejor darían ganas de manejar. Técnicamente es sobresaliente, ya que cualquier juego malo suele destacar en al menos un aspecto como para compensar, y este lo hace en ser el peor en todo. La música es una marcha tecno, ideal para el ambiente, ya que los granjeros se cambiaron de la música country hace mucho. El sonido de los motores suena como una scooter a punto de morir y es el único que hay, salvo el sonido a roto cuando chocamos contra algo, aunque nada se rompa nunca. Gráficamente se ve apenas más feo que glorias como Destruction Derby. Claro que este salió en 1994, aunque sus requerimientos de hardware aún no existían cinco años más tarde.

Luego de un tiempo de carga muy largo nos encontramos en la pista, viendo a nuestro bólido campestre totalmente abollado, con texturas lavadas y en una pista igual de fea. Corremos solos durante unos cinco años, digo tres ó cuatro minutos porque la IA no va a esquivar ningún obstáculo de los que hay en la pista. Durante las carreras podremos cortar camino por el medio de la pista, porque estar dentro o fuera de la misma no influye para nada en la velocidad y la máquina ni se da cuenta de que estamos haciendo trampa, aunque ni falta hace para ganar. Ni siquiera la física hace al juego algo difícil: chocar contra algo hace que nos detengamos por completo; claro que si lo chocamos en ángulo, salimos disparados y rebotamos contra todo como un pinball -lo que haría de este el primer juego de carreras que trasciende géneros-. Durante el Torneo no podremos salvar y si por error tocamos escape vamos a parar derecho al menú principal -larga carga en el medio- y perdemos todo lo que hicimos hasta el momento.

Para todos (y si por alguna casualidad los alemanes que hicieron esto leen estas líneas) voy a explicar algo: un tractor es un vehículo que se destaca por tener una potencia terrible para arrastrar y mover cosas, pero no para ir muy rápido – son capaces de derribar una casa y arrancar un árbol por sí solos; entonces, **¡No puede ser que se detengan totalmente al chocar contra un cartlito de tránsito!**

Para concluir, este juego es horrible, sus cinco vehículos son horribles, sus pistas son horribles y todo lo que olvidé mencionar hasta ahora es horrible. Tiene soporte multiplayer, pero no debe haber dos personas con ganas de jugarlo a la vez en el mismo planeta, así que no lo probé, pero seguramente también es horrible; hasta el ReadMe del juego es totalmente incoherente y el nombre de la compañía que lo hizo es impronunciable.

PUNTAJE: 15% — PATÉTICO

El juego que yo haría durante un fin de semana en pedo.

FICHA TÉCNICA:

Género: ¿Carreras? | Desarrollador: media Verlagsgesellschaft mbH | Distribuidor: El mismo

\+ Hm... La instalación ocupa poco HD.

\- Todo menos que la instalación ocupe poco HD.

SCOOTER WAR3Z

THE NEED FOR SPEED JUNIOR

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.6GHz – Placa de video de 64 Mb – 256 Mb de RAM - 1.4Gb libres en el Disco Rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.6GHz – Placa de video de 128 Mb – 512 Mb de RAM - 1.4Gb libres en el Disco Rígido

POR Matías Leder

¿Qué hacer cuando te gusta el asfalto, la emoción de las carreras, la adrenalina de la competencia, pero sos demasiado pobre o amarrete para comprarte un auto y correr? Acá tenemos un juego donde corremos carreras en motos Scooter, lo que faltaba.

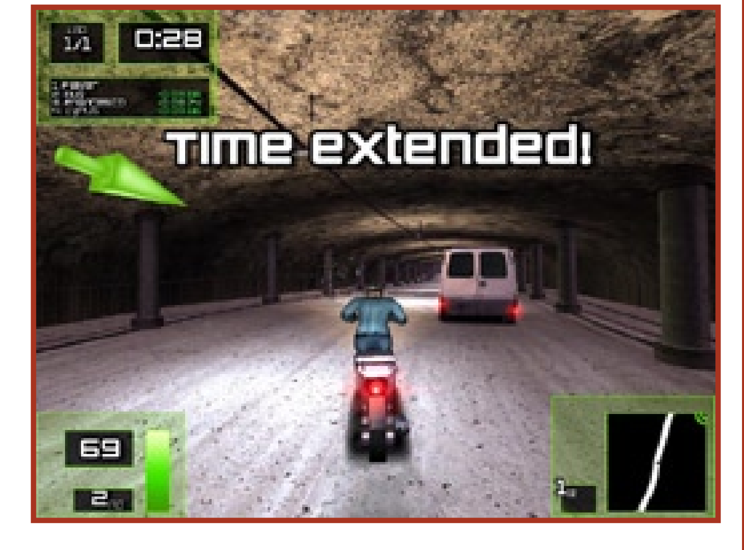
Scooter War3z es uno de esos juegos de carreras de bajo presupuesto, que apunta a esos abuelos que le compran un juego al nene, porque ningún gamer se compraría un juego como éste, pero no está tan mal. Al menos podría ser peor.

Correr con una scooter implica que no pasa de 90 Km/h, que chocar significa estrolarse, pero que es maniobrable como una bici. Podemos ir al palo y doblar en una esquina con un pequeño derrape y seguir a fondo.

Sin casco, sin carné, sin orgullo

Nos acaban de regalar una scooter, todos nuestros amigos dicen que es pedorra, pero la amamos y vamos a demostrárselos venciendo a todos con el objetivo de conseguir un carné de conducir, entre otros premios mediocres, como papafritas o dientes de oro ¡Realmente es por el chori y la coca!

Las carreras se llevan a cabo en una ciudad bastante bien pensada y no tienen un trazado fijo, sino que tenemos que pasar por checkpoints en un orden, el camino queda a criterio nuestro y es algo bastante bueno, porque tenemos callejones, saltos y cortadas por donde pasar con la motito y ganar tiempo. Nuestros oponentes son pésimos al volante, no son ningún problema. La dificultad es el tiempo en sí: tenemos pocos segundos para cumplir los checkpoints. Para esto necesitaremos toda nuestra habilidad para tomar curvas y derrapar con el freno de mano.



Técnicamente falla en casi todo, bah, en todo: la ciudad parece hecha con el motor Build (el de Duke Nukem 3D) y esto es raro, porque una GF FX5900 NO PUEDE correr este juego con todo al máximo; tanto las motos, pilotos, coches y objetos son cuadradotes y bastante feos, pero el juego trae efectos como reflejos, luces y un motion blur similar al de NFS: Underground cuando le damos al nitro. El sonido esta bien, pero la música es malísima, aunque pueden sacarla y poner el winamp. Teniendo una ciudad para correr es raro que solo tenga doce trazados, pero son doce trazados muy buenos, rápidos, complicados y bien diseñados, llenos de saltos, obstáculos y autos que esquivar. Es bastante divertido y emocionante a veces.



La física esta retocada para que podamos hacer maniobras extremas como saltar 200 metros, o doblar 90 grados en dos metros aunque vayamos a 90km/h, pero chocar con un auto lo saca volando como si no pesara nada.

Scooter War3z tiene unas carreras locas bastante copadas. Aunque pide demasiada PC para lo que es, es divertido saltar y esquivar autos a toda velocidad. Dirán que 90Km/h es poco, pero se ve igual de rápido que en otros juegos donde el velocímetro dice 200km/h, pero es muy corto. Yo no gastaría un mango en él, pero si te lo regalan, jugalo: tan malo no está.

PUNTAJE: 60% — BUENO

Carreras de bajo presupuesto.

FICHA TÉCNICA:

Género: Carreras | Desarrollador: Team6 Game Studios | Distribuidor: Purple Hills

\+ Las pistas no están tan mal, los saltos y esquivar autos es divertido

\- Pide mucho para lo que es, es corto, la música es horrenda.

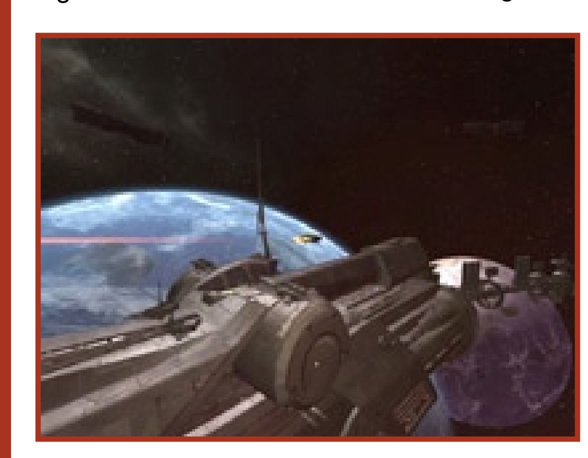
X3: REUNION

REUNION... COMO LAS REUNIONES FAMILIARES

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.7Ghz - Placa de video de 128Mb - 512Mb de RAM - 4Gb de espacio libre en el disco rígido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.4Ghz - Placa de Video de 256Mb - 1Gb de RAM - 4Gb de espacio libre en el disco rígido.

POR Diego Bortman

Estaba muy expectante acerca de la salida de este juego. Había jugado al anterior y a pesar de algunos problemas, me resulto divertido. Me maravillé con las nuevas imágenes de este X3, los comentarios de los creadores, sobre todo lo que iban a cambiar y a agregar (pueden volver a leerlo en la GF numero **).
Claro que después de tener este juego en mis manos me sentí como el nieto al cual la abuela le regala un par de medias para el cumpleaños.
Tomemos en consideración lo siguiente, a modo de árbol genealógico: de X2: The threat se puede decir que salió a las apuradas, incompleto, con bugs groseros y malísima optimización; sacaron varios parches y recién al ultimo, acorde a los creadores, quedó el juego que ellos imaginaron. ¿Uds. piensan que después de todo esto la gente de Egosoft aprendió del error anterior?
Permítanme responderles con los siguiente: "Muahahah, mis queridos ingenuos".



El Tío borracho y sus mentiras

Mucha gracia me causo saber que Egosoft largó el primer parche aún cuando el juego no había salido a la venta; el mismo corregía muchos errores que por motivo de las fiestas navideñas no tuvieron tiempo de arreglar.
La optimización es pésima -aunque mejoró un poco con el ultimo parche-, aún en maquinas de ultima generación en ciertas partes el juego se arrastra muy mal.
El juego gráficamente es espectacular, dado la mediocre calidad del anterior no fue muy difícil superarlo; las cinemáticas sin ser espectaculares cumplen con su cometido, los gráficos son preciosos, se pueden ver las nubes moverse en los planetas y las naves tienen muchos detalles; el sonido es aceptable y la música regular, algunas de las voces son de los mismos actores del juego anterior, lo que da una cierta sensación de continuidad.

Historias de Familia

El juego abarca unas catorce misiones principales, donde la trama se sitúa alrededor de un enemigo nuevo y desconocido y de una misteriosa arma que amenaza con destruir el universo X; como ven es algo muy innovador.
La jugabilidad es igual a la anterior; solo cambiaron un par de detalles con respecto a la producción de materiales para comerciar, construcción de bases espaciales y el scripteo que podemos crear para manejar las demás naves de nuestro imperio comercial, ya que es un juego fuertemente orientado al comercio espacial.
Como conclusión, el juego no es muy malo hay que ser un verdadero fanático de esta saga, contenerse con no patear la PC ante cuelgues, crasheos al desktop y ciertas cosas que dejaron sin terminar los muchachos de Egosoft.

PUNTAJE:

Un simulador espacial orientado al comercio que aspira a mucho y queda en poco

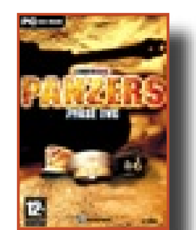
60% BUENO

FICHA TÉCNICA:

Género: Simulación | Desarrollador: Egosoft | Distribuidor: Enlight Software

\+ Lindos graficos, universo grande, cantidad de naves

\- Optimizacion asquerosa, bugs por todos lados, esta gente no aprende más



CODENAME: PANZERS PHASE 2

ENTRE EL PHASE 1 Y EL PHASE 3

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.3Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 3Gb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 3Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Matías Sica

Por Jebus, otro juego de la Segunda Guerra Mundial. Es tanta la cantidad de títulos que hay que cuando se muera el último veterano nos van a llamar a nosotros para que hagamos los comentarios en los documentales históricos. Pero bueh, este título es un juego de estrategia en tiempo real (RTS) ambientado principalmente en las campañas que se llevaron a cabo en África durante la Segunda Guerra Mundial, a diferencia del anterior que se centraba en los sucesos ocurridos en Europa y Rusia.

¡Que viva el Duce de leche!

Como mencioné anteriormente el juego transcurre en África, pudiendo jugar tanto con los Aliados -en este caso los ingleses- como con los Nazis -alemanes e insoportables aliados italianos, más información abajo-. Los rusos fueron reemplazados por la armada de Partisanos, así que a no desesperar que aún contamos con tres campañas diferentes que a pesar de no ser progresivas, pueden encontrarse pequeños detalles que relacionan una con la otra. La historia se nos va contando a través de las cartas que nuestros héroes envían a sus seres queridos y a través de películas -porque tienen el efecto de filmación vieja y todo- realizadas con el motor gráfico del juego. A decir verdad, y voy a ser sincero con esto, no le di el más mínimo de pelota a la historia. Por lo poco que leí, en las cartas no se nos muestra información que no sepamos o que nos interese: que la guerra es mala, que el desierto es seco, que tal batalla va a ser difícil y todo eso. Las películas tampoco son mucho mejores. Entre el efecto de filmación vieja y las tomas hechas con el motor gráfico, el resultado es tan ridículo que lo único que falta es la música de Benny Hill de fondo.



Si no está roto, no lo cambies

Si bien se puede terminar casi cualquier juego -y disfrutarlo- ignorando completamente la historia, de la jugabilidad no hay escape. Este título se maneja como casi cualquier RTS que hayamos jugando antes. Es tan poco lo que se agrega que parece que lo hubieran sacado de un manual. La interfase es la misma de juegos emblemáticos como el Starcraft, lo cual tiene como positivo el hecho de que no vamos a necesitar acostumbrarnos a ningún artilugio extraño; y como negativo que nos va a aburrir casi tan rápido como la historia. Las únicas perlitas que nos ofrece este juego son un sistema de reputación según el cual dependiendo de que tan bien nos haya ido en las misiones anteriores podremos comprar más unidades, y la posibilidad de robarnos tanques usando un escuadrón de lanzallamas para subir la temperatura de los mismos obligando a su tripulación a escapar. Por lo demás se siguen las convenciones establecidas por títulos anteriores y como ya nos conocemos las unidades que participaron en la Segunda Guerra Mundial y las batallas que se pelearon de memoria uno se queda preguntándose si realmente vale la pena terminar este juego. Después de todo, ya sabemos como va a terminar y en cuanto al modo de juego en sí, no nos ofrece nada demasiado novedoso o interesante como para justificar el esfuerzo. Lo único que podría llegar a interesarnos es la dificultad, que es bastante, pero sólo al que le guste un buen desafío. La gran mayoría va a estar embolado en la segunda misión.



En cuanto a los gráficos… Qué podemos decir… Son prácticamente los mismos que los del juego anterior y excepto que por alguna de esas casualidades del destino hayamos estado viviendo en una cueva por los últimos tres años, no van a sorprendernos. Al menos no son demasiado chabacanos, pero el elemento de sorpresa ante algo nuevo que ofrecen títulos más trabajados que éste no existe. Una pena, porque con algunas actualizaciones aquí y allá habrían quedado mucho mejores. Queda el consuelo de que si anduvo el título anterior también va a funcionar este, pero no sé hasta que punto eso sea positivo.

It's a me, Mario!

Más arriba mencioné lo fastidiosos que son los sonidos, o mejor dicho, las voces de los personajes. El problema es que además de hablar constantemente como si no estuviéramos viendo la situación desde una posición privilegiada (Nos atacan… Con tanques… Nos disparan… Dolor… Ya lo se, lo estoy viendo desde arriba), los acentos son -cómo decirlo de una forma en que se entienda- INSOPORTABLES, sobre todo los de los italianos. Es como tener una armada compuesta por fontaneros -porque hablan como Super Mario- gritones que nos torturan una y otra vez con las misma frases pedorras. A tal punto llega este problema que me sentí tentado más de una vez a mandarlos a una muerte segura para no tener que escucharlos, por suerte los alemanes hablan alemán y como no entiendo el idioma no puedo opinar, y la de los ingleses dentro de todo es pasable -excepto porque también hablan mucho-. No nos queda otra alternativa que bajar las voces o sacar un boleto de ida al manicomio más cercano, así que bajé las voces e hice de cuenta que nunca las había escuchado y si me preguntan negaré todo conocimiento de su existencia. En cuanto a la música, es la típica osquestral marchosa que ya venimos escuchando en títulos similares a este (que la saqué también) y los sonidos están bastante bien, o al menos eso quise creer ya que no se puede jugar sin ellos.

Conclusión

Me resulta difícil recomendar este juego. Por un lado tenemos el problema de la historia repetida quien sabe cuántas veces, los gráficos obsoletos y las voces insoportables; y por el otro se juega bastante bien y aunque me cueste admitirlo, resulta divertido. Todos aquellos fanáticos de la Segunda Guerra Mundial que no tengan problemas en repetir las mismas batallas que ya hicieron, que no se procupan por los gráficos pasados de tiempo o que tengan una máquina viejita, que estén completamente sordos y todos los que lo único que buscan es un juego de este tipo que no tenga otro obstáculo que su dificultad, la van a pasar relativamente bien. El resto, lo mejor que pueden hacer es elegir algún título más interesante que éste, que dicho sea de paso hay muchos últimamente, sobre todo en este género y la van a pasar mejor, porque este título, así como está, se parece más a una expansión oficial e incluso a una modificación hecha por fanáticos que a un juego nuevo.



PUNTAJE:

Otro juego de la Segunda Guerra Mundial.

70%

MUY BUENO

\+ Es divertido, puede llegar a gustar.

− Gráficos pasados de moda, no innova, la historia es horrible, las voces apestan.

FICHA TÉCNICA:

Género: RTS | Desarrollador: Stormregion | Distribuidor: CDV | Soporte multiplayer: Internet, hasta 4 jugadores



SHATTERED UNION

THE DIVIDED STATES OF AMERICA

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 1.5Gb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.0Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 1.5Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Matías Sica

Imagínense que el candidato más aburrido e impopular llega a ser presidente de los Estados Unidos de América. Imagínense también que la Corte Suprema de los mencionados Estados Unidos, a través de medios no muy santos, falla a favor de su candidatura; esto, sumado al obvio descontento popular, le da la excusa perfecta al flamante Jefe de Estado para declarar la ley marcial así como también darle luz verde a una serie de decisiones ejecutivas que le permitan al gobierno recuperar la "seguridad" restableciendo la "paz" de este a oeste. Imagínense también que los Estados del Sur deciden que la mejor manera de expresar su disconformidad con todo el asunto es haciendo pomada Washington D.C. con confites nucleares durante el discurso inaugural del Presidente. Sin la figura presidencial -ahora reducida a millones de átomos dispersos por todos lados- y con la maquinaria federal severamente dañada, los Estados (ahora desunidos) se dividen en distintas regiones que al poco tiempo conforman sus propios gobiernos. Y como si esto fuera poco los viejos y queridos camaradas soviéticos que no se estaban chupando el dedo se anexan Alaska -después de todo está a unos pasos nomás- y, para no quedarse fuera del jolgorio, la Unión Europa envía un comité de paz para asegurar sus intereses en la región.

Más o menos ésta es la historia del juego, y por más intrigante que sue-



ne a primera vista, sirve únicamente como telón de fondo que justifique que la maquinaria de guerra más poderosa del mundo se vuelva sobre sí misma en una nueva guerra civil, porque el juego no profundiza más el asunto que lo que acabo de comentarles.

Los siete mosqueteros

El modo campaña nos permite elegir entre siete facciones diferentes, cada una con su propia agenda, sus fortalezas y debilidades. Todas ellas son descriptas de una forma bastante satírica, por ejemplo la Repúbica de Texas es vista como un conjunto de vaqueros que disparan primero y preguntan después, mientras que la región de Pacífica (bien al noreste) es vista como un conjunto de ecologistas fanáticos de la tecnología y con una visión del mundo que poco tiene que ver con la realidad. Con el tiempo podremos comprobar que, una vez que le agarremos la mano, las diferencias entre las facciones tendrán poca importancia, pero para entender esto veamos de qué forma se maneja el juego.

Conquistando EEUU, un estado a la vez

El primer problema que nos encontramos en este título es que los tutoriales no son otra cosa que un conjunto de videos no interactivos que sirven para poco más que perder el tiempo. Lamentablemente el verdadero -y único- aprendizaje se realiza jugando, por lo que nos veremos obligados a entregar nuestros traseros en bandeja, al menos hasta que le hayamos agarrado la mano. En parámetros generales tenemos dos instancias dentro del juego: la primera es el mapa territorial del país, esta vez dividido entre los distintos límites que controlan las facciones. Aquí podremos comprar y reparar vehículos, así como también ver las características de cada zona en particular y decidir cuál de todas ellas queremos anexarnos. En ningún momento se acerca ni por casualidad a la toma-y-saca político y militar de otros títulos como Rome: Total War, y tampoco lo necesita. El verdadero elemento estratégico del título es la utilización de las unidades que elegimos para hacer



carne picada a las del enemigo – lo anterior es apenas si un poco más que un menú de preparación. Las batallas se realizan a través de un sistema de turnos en el que se mueven las fichas como si fueran piezas de un juego de mesa. Sé que muchos conocen de qué va la cosa, pero vale la pena aclararlo para evitar sorpresas desagradables. Además de nuestras unidades el juego nos provee de una serie de poderes que nos permiten aumentar la capacidad de defensa y ataque de las tropas, así como también algunos juguetes más destructivos cuyo origen dependerá de qué tan buenos o qué tan malos seamos con los estados conquistados. Es decir, si somos unos líderes benevolentes recibiremos armamento EMP, mientras que si nos comportamos como unos perfectos tiranos nos tocará hacer uso de armamento nuclear.

Desproporción bélica

No hay mucho que decir de los gráficos y el sonido – ambos son aceptables. Está de más decir que en ningún momento van a sorprendernos y mucho menos forzar un sistema medianamente competente. Los gráficos cumplen su función de permitirnos distinguir un tanque de la Estatua de la Libertad y el apartado sonoro está más de adorno que otra cosa. Lo único que se me ocurre como queja es que las unidades no están proporcionadas a su tamaño real, siendo un soldadito más grande que un Apache, pero como las unidades son literalmente fichas y este tipo de juego nunca se caracterizó por respetar estas cosas, dudo mucho que siquiera moleste, es incluso de esperarse que esto suceda.

Conclusión

Shattered Union es un buen juego. Mejor aún, es un buen juego de un género que no es explotado mucho últimamente. La premisa es interesante -aunque me habría gustado que se profundizara más la historia- y el apartado técnico es mucho más que las típicas fichitas en 2D a las que están acostumbrados los seguidores de los títulos de estrategia por turnos. Los únicos dos problemas que lamentablemente encuentro en este título son la falta de tutoriales que le permitan a uno realmente aprender a jugar y un modo de juego un poco más simple de lo que me habría gustado, sobre todo en las pocas consecuencias que tiene nuestra reputación en la campaña. Este juego es recomendable para aquellos que nunca hayan probado el género o para los que simplemente necesiten un descanso de los juegos de acción y quieran una vía rápida hacia algo más tranquilo. Los veteranos detallistas que llevan años moviendo ejércitos por turnos van a encontrar demasiado simple y un poco fantasioso al sistema de juego como para justificar su compra; y todos aquellos que estén buscando algo que justifique las últimas mejoras que hayan hecho a sus sistemas de más está decir que se van a decepcionar. Si el juego fuese un poco más complejo y los tutoriales sirvieran lo recomendaría sin dudarlo, pero así sólo sirve a los gustos de unos pocos.



PUNTAJE: 70% — MUY BUENO

Estrategia por turnos en una hipotética segunda guerra civil.

+ Es aceptable en casi todos los aspectos.

− Simplificación en algunos aspectos; me habría gustado que se hiciera más hincapié en la profundidad de la historia.



FICHA TÉCNICA:

Género: Estrategia | Desarrollador: PopTop Software | Distribuidor: 2K Games | Soporte multiplayer: Hasta 7 jugadores por Internet, LAN y en la misma PC.

EXPANSIÓN



HALF-LIFE 2: LOST COAST

COMBINES DE 200 JOULE

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 933Mhz – Placa de video de 32Mb con soporte de Hardware T&L – 256Mb de RAM - 650Mb de espacio libre en el disco rígido (más el juego original)
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.2Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 650Mb de espacio libre en el disco rígido (más el juego original)

POR Maximiliano Nicoletti

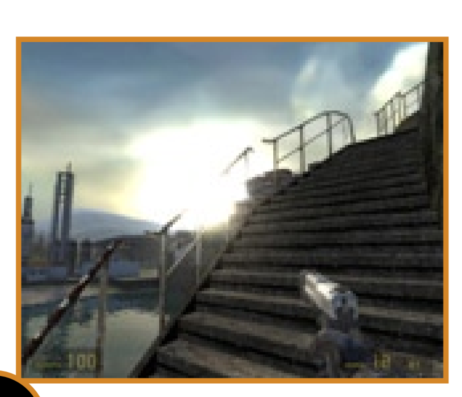
Con la aparición de Half Life 2, el ser humano quedó lo más cerca posible a la definición de perfección divina. No solo era un buen juego, sino que tenía una forma ingeniosa de contar su historia, haciéndonos a nosotros tomar el papel de Gordon Freeman en todas sus expresiones para averiguar el por qué estábamos donde estábamos. Y ni que hablar del motor gráfico, por Dios. Eso era calidad. Y ahora, con la salida de Lost Coast, Half Life 2 está completo.

Pero a no confundir: Lost Coast no es ninguna expansión, ningún juego aparte con el nombre de Half Life 2. La única misión de Lost Coast es darnos a nosotros un pequeño pedacito de lo que vendrá en la verdadera expansión del susodicho. Half Life 2: Lost Coast es simplemente una demostración de la nueva tecnología HDR (High Dynamic Range).

Brillaaa

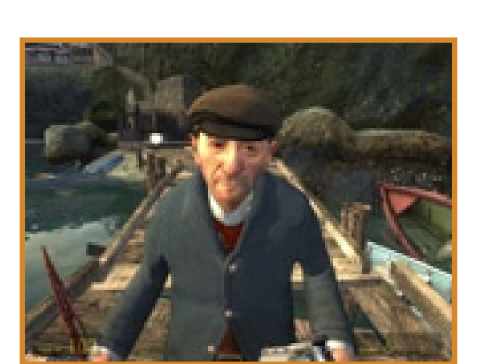
Laboratorio de Batman, Gotham City – 9:56 AM

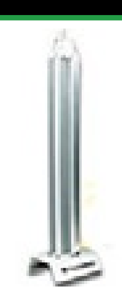
Mientras Alfred hace café, llegó la hora de contarles un poco cómo es que esta oscura cueva puede llegar a verse tan bonita y con tantos brillitos como los que van a ver en Half Life 2: Lost Coast. El truco está en tomar la iluminación virtual tradicional del lugar y darle una apariencia más realista tomando desde los rayos más fuertes del Sol hasta las sombras más oscuras, intensificándolas en el rango dinámico de la imagen, según el lugar donde tomamos el punto de vista y el ángulo en que miramos el objeto que recibe la proyección de ambas intensidades (luz y sombra). Estas imágenes están conformadas por información almacenada en una forma lo más cercano posible a la correspondencia de valores físicos de iluminación e irradiación. ¿No es todo más bonito cuando uno habla en lenguaje obscenamente técnico para que nadie lo entienda? ¿Qué les parece eso ahora, escritores de Star Trek?



USS Enterprise, el espacio, la frontera final – Fecha estelar 5788759.2

En nuestro camino hacia la zona neutral, nos encontramos una transmisión abandonada en internet siglos atrás. Worf acaba de instalarla en el sistema y el señor Data está evaluando sus contenidos. Al parecer es un pequeño videojuego de demostración para testear una tecnología ahora primitiva: Half Life 2: Lost Coast. Dentro de nuestros análisis, el juego, de solo 300 MB de peso, ponía a prueba el HDR explicado en el párrafo anterior en un simple nivel lleno de comentarios de los creadores de Half Life 2. El nivel, a su vez, formaba parte de un mapa mucho más grande en el juego original antes de que los directores decidieran quitarlo.
En la búsqueda por una respuesta más adecuada, el mapa es simplemente una seguidilla lineal de idas y venidas, con poca acción, hecha con el propósito único de demostrarnos como HDR será implementado en la próxima expansión de HL2.





THERMALTAKE ROCKET

¿ES ESO UN COOLER O ES QUE ESTÁS FELIZ DE VERME?

POR Gustavo Pablo Peuriot

Las grandes empresas fabricantes de accesorios para modding y overcloking buscan estirar cada vez más los límites y esta tendencia se ve orientada hacia el water-cooling o refrigeración liquida. El gigante Thermaltake es uno de los líderes en este campo y lo reafirma con una gran variedad de propuestas. En esta ocasión analizaremos uno de sus productos más innovadores: con el sugestivo nombre de Rocket encontramos un sistema de refrigeración líquida que se destaca y sorprende por la ausencia de ventiladores. El radiador está conformado por una imponente columna de aluminio por la que circula el líquido refrigerante. Lo que resta del conjunto es una bomba, unos metros de tubo y un block de cobre para el contacto con el microprocesador.
Si bien el Rocket no es el primer water-cooling con un sistema de disipación pasiva, es uno de los pocos con una relación diseño-rendimiento perfectamente equilibrada. Muchos dudan del poder refrigerante de este tipo de dispositivos carentes de ventiladores para el intercambio con el exterior, pero como verán a continuación este producto cumple con creces las expectativas de cualquier modder u overclocker.

La bestia por dentro

La entradas y salidas del líquido refrigerante se encuentran en la base de la columna del disipador; la boca de entrada transporta el agua hacia la parte superior del Rocket donde el flujo de agua circula por sus paredes interiores hasta las paredes del disipador. De esta

Ficha Técnica de la columna disipadora:



- Dimensiones: 15 x 14,5 x 64cm.
- Material: Aluminio anodinado color natural.
- Capacidad: 800 cm³
- Peso sin líquido refrigerante: 4,5Kg.



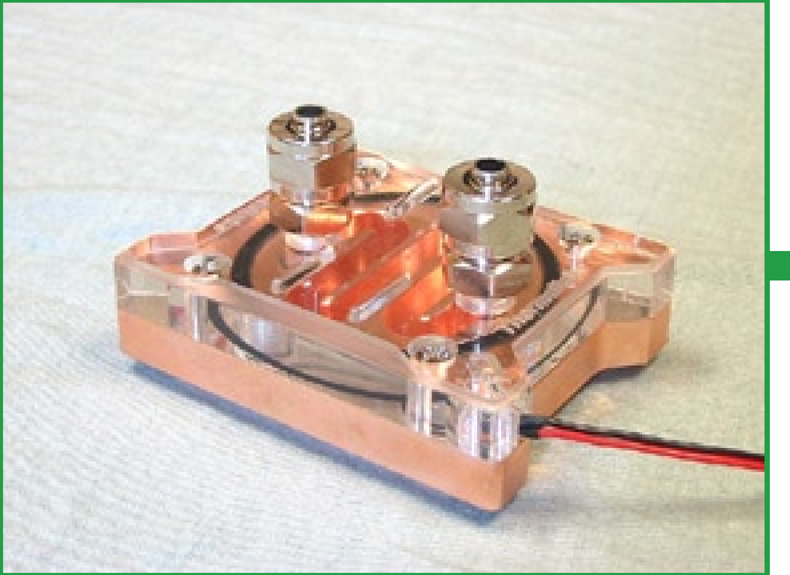
manera el agua caliente proveniente del bloque de cobre sobre el microprocesador se va enfriando durante su descenso hacia la base, donde sale de la columna disipadora rumbo a la bomba para completar el ciclo de intercambio de calor. El método de sujeción de la tapa del dispositivo es por medio de seis tornillos, lo que nos permite un muy simple y práctico mantenimiento. Para alimentar el circuito tendremos que desmontar dicha tapa para introducir el líquido refrigerante. Tras haber realizado dicha tarea, este llamativo dispositivo estará listo para cumplir su tarea.

Descripción física

Todo el sistema está compuesto por tres partes centrales más allá de la columna disipadora detallada anteriormente: el bloque de cobre, el sistema de anclaje y la bomba encargada de la circulación del líquido refrigerante. A continuación analizaremos cada uno de ellos.

Bloque de cobre

Si bien el diseño del bloque es muy sencillo y de lo más convencional, cumple perfectamente su función ocupando el espacio mínimo indispensable, y esto es algo para destacar en tiempos como éstos donde los gabinetes suelen estar atestados de placas, cables y disipadores. En condiciones como la mencionada, cada ahorro de espacio es bienvenido dado que crea un ambiente mucho más fresco y despejado para el correcto funcionamiento de nuestro equipo. Otro punto a favor es que está diseñado para ser montado sobre cualquier micro, lo que garantiza un simple traspaso a la hora de actualizar nuestra computadora haciendo que nuestra inversión inicial y su vida útil se extiendan con el tiempo. También cabe destacar que el sellado del



bloque y el aislamiento son de un gran acabado y nos garantizan una correcta protección de los componentes de la placa madre.

Sistema de anclaje

Como mencionamos anteriormente el bloque se adapta a cualquier microprocesador, por lo tanto cuenta con diferentes ganchos de anclaje y diferentes trabas que nos garantizan una instalación rápida y sencilla.
Sea cual sea el microprocesador que tengamos deberemos utilizar dos piezas de acero cromado. Una la instalaremos debajo de la placa madre y la otra sobre ella ajustándola de ambos lados para lograr un anclaje firme y una distribución del peso uniforme evitando cualquier tensión sobre la placa base. Entre ambas placas cromadas deberemos colocar las dos planchas

Contenido del kit del Rocket

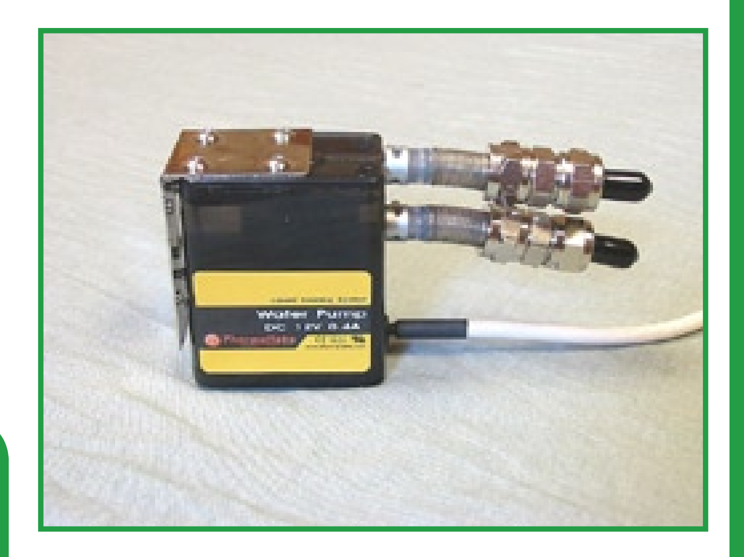


- Bloque de cobre para refrigerar el microprocesador.
- Bomba de agua encargada de dar vida al dispositivo.
- Sistema de sujeción para la bomba y el bloque de cobre.
- Seis metros de tubo luminiscente que reacciona ante la luz UV compuesto por cuatro piezas.
- Dos tubos de líquido para la refrigeración de medio litro cada uno.

aislantes para evitar cualquier falla eléctrica. Si bien este sistema nos garantiza que el bloque quede bien firme para su correcta instalación, tendremos que desmontar la PC íntegramente, causando para algunos usuarios poco experimentados la necesidad de pedir ayuda para su implementación.

Bomba de circulación

La bomba de circulación junto con la columna disipadora es una de los elementos más destacables de este conjunto, ya que esta construída íntegramente en plástico translúcido y su instalación es extremadamente sencilla. Solo deberemos conectarla a cualquier toma adicional para ventiladores del motherboard y hasta podremos regular cuántas revoluciones desarrolla su motor interno. Su potencia no es exagerada pero cumple satisfactoriamente su función. Otro aspecto que resulta muy agradable es su escasa generación de ruido y por ende su imperceptible vibración. La bomba puede acoplarse a cualquier parte del gabinete ya que cuenta con un anclaje multi-direc-



cional y con adhesivos. Para los overclockers más extremos la bomba incorpora dos salidas adicionales que nos permitirán refrigerar -por ejemplo- la placa de video con sólo adquirir un bloque de cobre adicional.

Conclusión

Es muy bueno ver cómo la industria se adapta a las nuevas tendencias y toma la iniciativa por sacar al mercado productos de la talla del Rocket. En los últimos años las grandes empresas como Thermaltake se han dado cuenta del gran nicho que estaban generando movimientos como el Modding y el Overclocking que, si bien comenzaron en grupos muy reducidos de aficionados expertos, rápidamente fueron masificándose alcanzando en la actualidad dimensiones enormes, contando con eventos y ferias exclusivos para estas disciplinas y con una cantidad y calidad de productos increíble que se renuevan y reinventan día a día. Creemos y esperamos que esta tendencia se incremente en los próximos años y desde aquí les traeremos todas las novedades y los análisis más importantes.

SALIMOS DE CASA

ARQUEOLOGIA DIGITAL TERCER ANIVERSARIO

VISITAMOS A NUESTROS PRIMITOS CONSOLEROS

POR El Staff de Gaming Factor

Hay diversos tipos de jugadores, están los que buscan pasar el rato matando amiguitos en el cyber, están los obsesionados con el hardware que saben más de placas de video, procesadores y otras yerbas que los que los construyeron, están los completamente quemados (o sea nosotros) y por último hay un grupo muy interesante, casi de elite, de coleccionistas. Para este tipo de jugador es tan importante el último chiche como aquel jueguito que disfrutaron en la infancia e incluso aquellos que no pudieron disfrutar. Los videojuegos para ellos son algo más que un pasatiempo e incluso más que un hobby al que le dedican horas y horas; para ellos los “jueguitos” son toda una experiencia, desde la forma del cartucho y el hardware, llegando incluso a prestarle muchísima importancia a la historia de las máquinas que coleccionan y las compañías que las fabricaron. Son gamers puros y duros, de esos que ya no quedan muchos y este año nos abrieron sus puertas (pobres) para que los conozcamos un poquito mejor.





La torta

Arqueología Digital

La meca del coleccionista latinoamericano tiene nombre y apellido, Arqueología Digital (www.arqueologiadigital.com.ar) es una comunidad de coleccionistas hecha a pulmón y mantenida con muy buena onda; sus participantes se dedican a intercambiar desde oscuros datos sobre aquel sistema que no lo compró ni el hijo del dueño y que ansían tener, hasta cual es el mejor lugar para ir a bailar esta noche. Seguramente se podrá decir que son pocos, incluso que son raros, pero en cuanto a lo que a comunidad se refiere, no hay con que darles. El excelente stand del sitio en exposiciones y las reuniones, cenas y demases que realizan a diario son prueba suficiente tanto de la buena voluntad que le ponen a todo, como de que están aquí para quedarse. Pero basta de cháchara, veamos como fue la reunión.



Si, ya lo sabemos

Papas fritas y Mega Drive

Apenas entramos hay dos cosas que nos llamaron la atención, primero la comida gratis, que siempre nos llama la atención ya que nuestras madres hace años que se niegan a alimentarnos; y segundo la enorme cantidad de sistemas disponibles para todo aquel que quisiera poner sus sucias pezuñas sobre ellos (o sea nosotros). Desde un torneo constante de Super Smash Brothers de Gamecube, pasando por una Mega Drive con su correspondiente Mega CD, una Saturn e incluso unos cuantos Nintendo DS y Sony PSP jugando multiplayer en hi-fi. Si a esto le sumamos que son sistemas de la gente que mantiene el sitio y no de alguna empresa gris a la que poco le importa que usemos el cable del joystick para asfixiar al jefe de redacción, no nos queda la menor duda de que le están poniendo huevo, pusieron hardware difícil de conseguir arriba de la mesa como si tal cosa, que es mucho más de lo que se puede decir de muchos.

Quiero esa remera

A diferencia de un buen porcentaje de la población que esconde su adicción a los fichines como si de necrofilia se tratase, estos chicos no sólo no tienen el menor problema en andar con una consola portátil de aquí para allá, incluso en lugares que pueden considerarse no muy apropiados, sino que usan indumentaria de acuerdo a lo que más les gusta hacer. Desde la clásica remera con el logotipo de Atari (para todos los peques, la compañía que prácticamente inventó los video juegos como los conocemos hoy) hasta una muy particular que decía “Nintendo Addict”, los integrantes de esta comunidad le demuestran al mundo lo mucho que les gusta lo que hacen. O ahora me van a decir que ven muchos coleccionistas de estampillas con remeras alegóricas.



Otra sorpresa que nos deparó la reunión fue la presencia de una pareja muy importante en el mundo de los video juegos, desde las alcantarillas apestosas de Nintendo vino no otro que el mismísimo Mario, acompañado de la princesa Peach y todo, que dicho sea de paso, jugaba más que bien al Mario Kart DS (vieron petes, que existen chicas a las que les gustan los video juegos). Gaming Factor pudo acceder, luego de pasar por arriba de un tipo disfrazado de Samurai o algo así, a fotografías exclusivas del Extreme Makeover que muestran el cambio de persona normal a persona normal disfrazada de la princesita del Nivel 8-4 del Super Mario.

¡Feliz cumple AD!

Luego de que nos hicieran el tuje en todo juego al que le metiéramos mano, de comer como perfectas bestias e incluso de grabar una pequeña secuencia del administrador del sitio haciendo la odalisca (video que conservaremos para futura referencia), llegó el brindis, la foto grupal y la infaltable torta de cumpleaños. Tal vez no haya sido el mejor año para muchos, pero hace bien saber que si de algo sirve la red de redes es para juntar personas que comparten un mismo hobby, permitirles crear algo como Arqueología Digital y hacerlo crecer. Por más que ellos no puedan hacer un frag ni aunque su vida dependiera de ello y que nosotros miremos un joystick preguntándonos donde diablos está la tecla enter, hay algo que nos une: las ganas de tomar un hobby como son los videojuegos y ofrecer lo poco que tengamos a todo aquel que quiera sin pedir nada a cambio. Aprovecho este pequeño espacio para recordar que cuando nos tocó ser vecinos del increíble stand de AD en Expo Video Juegos 2005 (porque era increíble, por no decir de lo mejorcito) no tuvieron el menor inconveniente en que el que les escribe estas líneas anduviera con su camarita sacándole fotos a todo, a todos y a todas con la revistita en mano. Sé por experiencia propia cual es el nivel de las personas que manejan AD y no me queda otra que afirmar con mucho orgullo que considero a mucha gente que conocí -en el sitio primero y en persona después- como mis amigos, les deseo que sigan creciendo como vienen haciéndolo hasta ahora porque se lo merecen.



Ya se que no hay PCs...

¡Larga y fructífera vida a Arqueología Digital!.



Dios los cía y ellos se juntan

TODO POR 2$

EL PODER EN INTERNET

POR Matías Sica

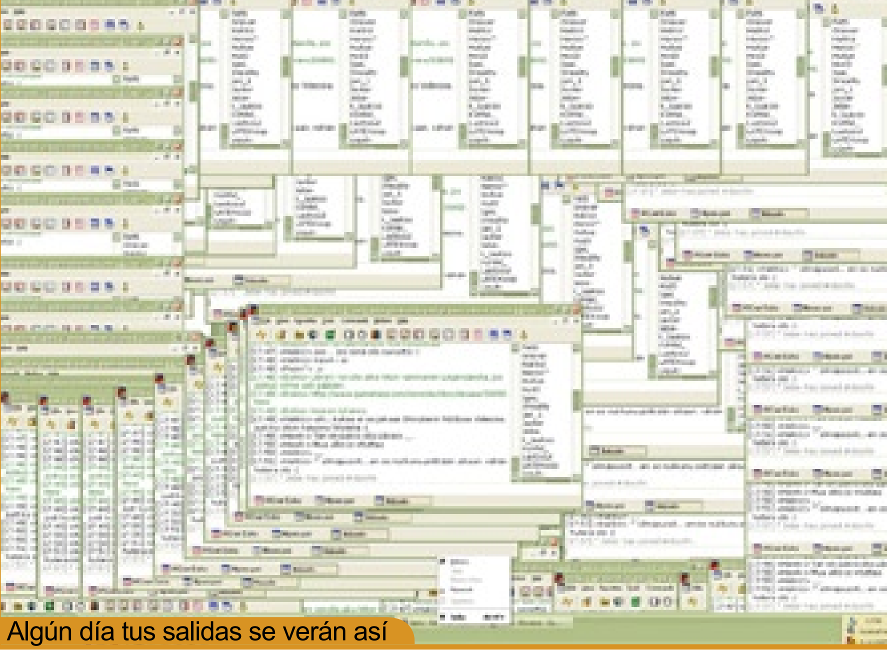
¿QUÉ ES Y COMO FUNCIONA?

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy lejana existió, un Dios que completamente aburrido con andar de acá para allá haciendo cosas que solo los Dioses hacen, tuvo la brillante idea de hacer algo con esa pelota gigante que ahora llamamos Tierra: creó un jardín con todo lo que se los ocurra imaginar, puso animalitos peludos y adorables y finalmente creó una criatura a su imagen y semejanza, o al menos eso me dijo la monja que daba clases de catequesis en la secundaria. No pasó mucho tiempo para que este bichejo, al que llamó hombre y le puso de nombre Adán -lo cual no tiene mucho sentido, después de todo siendo el único ¿Para qué diablos quería un nombre?- se embolara de comer frutita y acariciar conejitos. Necesitaba alguien con quien hablar, con quien compartir sus experiencias de vida. Dios escuchó sus reclamos, lo dejó medio pelotudo por unas horas y en lo que se considera la primera cirugía de la historia creó de su carne (o algo así) un igual pero con pelo largo y tetas a la que llamó Eva.

Adán miró la nueva creación con cara de baboso por unos minutos, la tomó de la mano y se fueron corriendo felices a disfrutar en compañía de las bondades que el creador había puesto para su goce. Lo que no nos dice la Biblia es que Dios rápidamente se aburrió de todo lo que había creado así que se encerró en su oficina toda la noche, café y cigarrillos mediante y para la mañana siguiente ya tenía una idea bastante clara de lo que iba a hacer para entretenerse un rato.

Y así, mis queridos hijos, es como se creó la televisión.

Como todo buen hombre, no pasó mucho tiempo para que Adán pasara horas y horas frente al aparato descuidando a Eva que había quedado relegada al rol de recolectora de frutas y acariciadora de animalitos peludos. No está de más preguntarse por qué Eva no hacía nada para cambiar esta incómoda situación, y la respuesta es simple. Adán era naturalmente más grande y fuerte que ella y cualquier intento de revolución era acallado con la amenaza de una buena turda y la orden de lavar los platos. Eventualmente Eva encontró la forma de revertir esta situación -todo el cuento de la manzana- pero a los fines de este artículo, nos interesa únicamente esta parte de la historia.



Algún día tus salidas se verán así

¿Moraleja? Eva hacía lo que le decía Adán, por más incómodo que le resultara, porque este era más grande y fuerte. Es decir, que en cualquier sociedad, sin importar el sistema político y las ideas filosóficas y sociales que sirvan de base para la misma, son aquellos que podemos considerar -sea por la razón que fuere- poderosos, los que tienen la batuta. Esto sucede por la necesidad innata de las personas de relacionarse entre sí -los inadaptados, antes filósofos, luego pensadores y ahora freaks o nerds, de siempre no cuentan, ellos no son personas- y en estas relaciones inevitablemente humanas existen dos clases de personas, los que mandan y los que los siguen. Todos sabemos que esta es una realidad que se repite en cualquier tipo de grupo humano que exista, en las manadas de adolescentes, el más "piola" que generalmente es el que tiene auto, novia, facha o simplemente mayor poder económico es el que decide a dónde va a moverse el grupo y a quién aceptan y a quién no. En un ambiente laboral son los jefes los que directamente dan las órdenes que siguen sus empleados, y estos jefes se encuentran allí por haber utilizado sabiamente alguna ventaja, como puede ser educación, una personalidad avasallante, contactos o simplemente un buen par de tetas. Incluso en el folklore popular encontramos un conjunto de Dioses (generalmente relacionados con fenómenos de la naturaleza) ordenados según algún orden jerárquico; por ejemplo en la Grecia antigua, cuna de la civilización occidental y de las armaduras de los caballeros del zodíaco, Zeus era mucho más grosso que Afrodita y si éste la mandaba a lavar los platos, ella, por más Diosa del amor que fuera, aceptaba complaciente.



La apariencia es cuestión de gustos, no de esfuerzo

Ahora que establecimos el principio de la diferenciación entre las personas, veamos cómo se aplica esto a nuestro moderno mundo occidental. Tomemos un ejemplo clásico, una persona que maneja un auto mucho más caro que la media probablemente se sienta con más derechos dentro de la calle que aquel que conduce el modelo económico, y ni hablar de los conductores de transportes públicos, cuyo vehículo de gran porte les permite moverse a su gusto obligando a los demás a aceptar su forma de manejo. Y si estas leyes fundamentales del poder se aplican al mundo real, ¿por qué no habrían de aplicarse al mundo virtual, que en definitivas cuentas no es otra cosa que una extensión del mismo? Después de todo, cualquiera que tenga más de cinco minutos dentro de Internet sabe que no todos los internautas son iguales, y los que hayan dedicado su tiempo libre a los juegos online saben que todos los jugadores no tienen el mismo peso. Hay diferencias, tanto fuera como dentro de los juegos. Para poder entender un poco más a fondo cómo funciona la cosa, dividamos el artículo en dos partes: primero las diferencias de poder entre los internautas dentro de la red en sí; y segundo que es lo que sucede dentro de los tan mentados juegos online.

En Internet, nadie puede ver tu enorme estómago

En el artículo anterior mencionamos cómo se forma la personalidad en Internet y lo simple que es manipularla. Veamos entonces cómo se expresa este invento virtual, este personaje, parte real y parte virtual que utilizamos para relacionarnos en la red.

A diferencia de las relaciones personales en donde existe un considerable conjunto de reglas a seguir para tener éxito, en Internet tiene mucho más peso la capacidad que tiene la persona para ofrecer o saber algo. Es decir que mientras en una relación en el mundo real, como por ejemplo una cita, se juega una serie de mensajes personales y subconscientes interpersonales -como actitudes, aspecto físico, capacidad económica, limpieza e incluso buena educación-, en la Red aquello que podamos ofrecer antes que la imagen que reflejemos es lo que divide a los internautas entre los que marcan pautas y los que las siguen. Un buen ejemplo de esto es la capacidad argumentativa que se tenga o los conocimientos sobre algún programa o tema específico. En una peleada discusión política en un foro, aquel que tenga la mejor opinión es el que va a dominar al otro (u otros) sin importar lo desagradable que sea físicamente o la educación que tenga, mientras que en política, en más de una ocasión se sigue al candidato cuya imagen refleja lo que la gente quiere y se dejan las opiniones en segundo (o tercer) lugar. Es algo muy común tanto en los países comunistas como en las democracias más reñidas que el pueblo elija como líder a aquel con el que se sienta identificado o a quien refleje la imagen de quien les gustaría ser, como una estrella de televisión o un deportista de renombre.

Nos queda en claro entonces la importancia que tienen las opiniones y los conocimientos por sobre la imagen personal -por obvias razones- en la Red y cómo éstas son las que deciden los distintos rangos dentro de la misma. Obviamente, al care-



Muchas horas se necesitaron para esto

cer de la mayor parte de las señales interpersonales que se manejan en las relaciones de la vida real, las posiciones de poder en la Red son mucho más endebles y fácilmente el internauta más ducho puede caer en desgracia y ser rápidamente olvidado y reemplazado. También cabe destacar que las recompensas en este ambiente son considerablemente menores a las que nos ofrece la sociedad "de carne y hueso" y no dejan de ser otra cosa que un vago reflejo de lo que es el poder, o mejor dicho, un poder extremadamente limitado a un espacio muy reducido, como puede ser la capacidad que tienen de editar mensajes los moderadores de un foro, por ejemplo en contraposición al poder de formar opiniones que tiene el editor de un diario o de otro medio informativo.



Seguro que sabe más de Star Trek que vos

Mi espada es más grande que la tuya

En los juegos online la cuestión es mucho más interesante. Aquí no sólo la capacidad de cada uno marca la diferencia, sino que esta diferencia también se refleja tanto en el poder del personaje que se maneje como en su apariencia. Curiosamente resulta sorprendentemente similar a lo que sucede en las relaciones fuera de la Red. Como mencioné anteriormente, el auto que posea cada persona marca una serie de diferencias entre los conductores, mientras que aquí, los ítems que posea cada jugador son los que diferencian al novato del experto, al que lidera del que sigue. Si bien se podría considerar que uno es un reflejo del otro, la realidad no podría ser más distinta: en los juegos online -especialmente en los RPG- el factor que hace la diferencia es simplemente el tiempo disponible. El jugador que le dedica treinta horas semanales al juego va a estar mucho más avanzado y por lo tanto preparado que el que le dedica solamente dos; y a la hora de decidir quién va a ser la cabeza de uno de los clanes de videojugadores, el puesto va a ser del que le dedique más tiempo. En el caso de los juegos de acción la historia es similar. Si bien lo que se toma en cuenta es la habilidad del jugador, ésta generalmente es directamente proporcional a la cantidad de horas de juego que tenga el mismo.

Conclusiones

Desde el momento en que como raza decidimos que andar en grupos disminuía nuestras posibilidades de terminar como filete de algún predador más grande, más rápido y con más pelo que nosotros existen las diferenciaciones entre personas. Estas diferenciaciones entre los que mandan y los que obedecen se encuentran tan grabadas a fuego en nuestro ADN que resultaría imposible que no se expresaran aún en la obtusa simulación de la vida que es Internet. No importa que el aspecto personal no tenga una importancia tan pronunciada como en las relaciones en el exterior, las bases son las mismas y las consecuencias también. Lo único que como personas nos disuade de seguir una carrera política en Internet es lo limitado de la recompensa -por no decir que no existe tal cosa- y la facilidad con la que "grandes" internautas son olvidados una vez que se cansan o que ya no tienen más tiempo para dedicarle a ese telón de fondo que es Internet. Personalmente encuentro muchas más satisfacciones dentro de las relaciones en el mundo real que dentro de la Red, no porque haya sido disuadido desde el principio de las diferencias, sino porque a fin de cuentas, ésta tiene mucho menos que ofrecer de lo que la gente cree o sueña. Seguramente a todos aquellos que tengan poca capacidad de relacionarse les sirva como medio o como forma de práctica, y esto tiene su parte positiva siempre y cuando el tiempo que se le dedique sea el mínimo necesario y la situación, pasajera.

Mientras existan diferencias tan profundas en estos dos mundos, el virtual nunca va a reemplazar al real. Se necesitaría un avance tecnológico considerable y un retroceso social y económico mucho más considerable para que esto suceda. Las historias de personas que viven en pequeñas habitaciones y pasan sus días del trabajo al monitor y del monitor al trabajo me resultan bastante desagradables aunque la posibilidad exista. ¿Quién sabe? Tal vez ya sea un vejestorio y lo que se viene son las relaciones completamente virtuales, desde la primera salida hasta el primer beso, con una breve parada en la vida real a la hora de la procreación; o peor aún, elecciones virtuales: elija a quien se encargue de hacer cumplir las reglas en Internet, con campañas virtuales y todo. ¿Cuáles son las posibilidades de que esto suceda? Todo dependerá de lo que elija hacer con su vida la próxima generación, aquellos que nazcan con todos los códigos que se fueron desarrollando en Internet marcados a fuego. Son ellos los que tendrán la batuta cuando nosotros no podamos distinguir una computadora de un matafuegos; para bien o para mal, es la ola que se viene formando. De cómo se integren estos dos mundos y de qué tan satisfactoria sea esta integración dependerá el resultado. ¿Terminaremos con un híbrido virtual/real o la gente emigrará de Internet dedicándose a plantar alfalfa? La suerte está echada y a nosotros sólo nos resta esperar.


BLUE
XPRESS
HARD / SOFT